

# O baralho de cartas como objecto de comunicação da cultura popular.

O baralho de cartas como objecto da comunicação numa perspectiva inclusiva, através da aprendizagem dos provérbios tradicionais portugueses.

Universidade Técnica de Lisboa, Faculdade de Arquitectura  
Dissertação para a obtenção do  
Grau de Mestre do Curso de Design de Comunicação

**Autor:** Natali da Assunção Gonçalves do Nascimento (Licenciada)

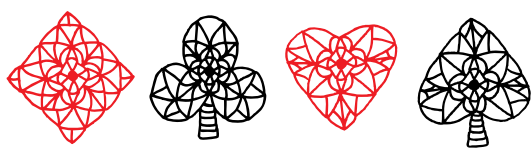
**Orientador Científico:** Doutor António José Canau Espadinha,  
Prof. Aux. FA-UTL

**Júri:**

**Presidente:** Doutor Fernando José Carneiro Moreira da Silva,  
Prof. Assoc. Agreg. FA-UTL

**Arguente Externo:** Doutor Jorge Manuel dos Reis Tavares Duarte,  
Prof. Aux. FBA-UL

Lisboa, 21 de Dezembro de 2011





## ***Agradecimentos***

Aos meus pais e irmão

Ao orientador, professor António Canau

Ao professor José Brandão

A todos os colegas e amigos

Ao Gonçalo Vicente

A Faculdade de Arquitectura

### **Epigrafe**

“Eu pus-me a jogar ás cartas  
Numa mesa de latão:  
Joguei copas, era tronfe,  
Ganhei o teu coração.”

(Frazão, 2010, p. 257)

## **Resumo e palavras-chave**

Hoje em dia os jogos de cartas e mais especificamente os baralhos de cartas, são vistos como objectos que fazem parte da vida quotidiana, das horas de lazer onde várias pessoas se juntam sem um propósito específico, apenas o de ocupar o tempo livre.

Esta dissertação tem como objecto de estudo o baralho de cartas reinterpretando-o como potencial objecto de comunicação do conhecimento popular (tornando físico e de acesso fácil algum património imaterial).

Consideramos que actualmente existe uma crescente perda e desvalorização da cultura popular, (este conhecimento não faz parte do quotidiano das pessoas) bem como uma separação das diferentes faixas etárias de população, não existindo troca de conhecimentos entre as diferentes gerações.

A criação de um baralho de cartas com provérbios tradicionais portugueses vem tentar colmatar de uma forma mais lúdica esse afastamento de gerações e consequente desaparecimento da cultura popular. O objectivo será difundir os provérbios, gerar troca de conhecimento e propiciar a união das várias gerações

Pretendemos com esta investigação criar um baralho que seja interessante para as gerações mais velhas não esquecendo as suas vivências e capacidades. Cativar as gerações mais novas através de um jogo ilustrado, difundindo entre elas a cultura popular, da qual se encontram distantes, unindo assim diferentes gerações (unir os avós que vivem em zonas desertificadas aos netos que vivem nas grandes cidades).

O baralho de cartas a desenvolver neste projecto manterá as características dos baralhos convencionais já conhecidos, tal como os quatro naipes, as diferentes as figuras, os ases e os números. Mantendo assim a capacidade para se jogar os jogos já conhecidos, utilizamos assim o baralho de cartas como objecto difusor dos provérbios. A este baralho será adaptado um sistema de pontos que obrigue o utilizador a ler e a reter informação sobre os provérbios inscritos em cada carta do baralho, para que ocorra transmissão do conhecimento popular.

Sendo o baralho de cartas um objecto de baixo custo que está ao alcance de todas as classes sociais, pretendemos tirar partido desta característica, levando através do baralho a desenvolver nesta dissertação, o conhecimento popular a um maior número de pessoas, unindo os mais novos com as gerações mais experientes, num jogo que é do agrado de todos.

Cartas de jogar; Património imaterial; inclusivo; cultura popular; design de comunicação.

## **Abstract and key words**

Today, playing cards and, more specifically, the decks of cards, are seen as objects that are part of our everyday life. The hours of leisure where several people join together with a specific purpose, just to occupy their spare time. This dissertation has, as its subject, the deck of cards. Reinterpreting it as a potential subject of popular communication of knowledge (making it easy to access physical and some intangible heritage).

We believe that there is now a growing loss and devaluation of popular culture (this knowledge is not part of the daily life of people) as well as a separation of the different age groups of population, with no exchange of knowledge between different generations.

The creation of a deck of cards with traditional Portuguese sayings is to try to create a more entertaining way to pass this knowledge between generations and avoid the consequent disappearance of popular culture. The aim is to spread the proverbs, to generate knowledge exchange and provide the union of several generations.

We intend to create a deck that is interesting for the older generations and for them to remember their experiences and skills and captive the younger generations through an illustrated game. To spread among them the popular culture, which is distant to the young generations (the grandparents who live together in decertified areas and their grandchildren who live in big cities).

The deck of cards used to develop this project will maintain the characteristics of conventional playing cards known as the four suits, the different figures, aces and numbers. Thus maintaining the ability to play the games already known, so we use the deck of cards as an object of diffusion of proverbs. In this deck there will be an adapted scoring system that requires the user to read and retain information about the sayings inscribed on each card in the deck to improve the transmission of popular knowledge. As the deck of cards has a cost that is within the reach of all classes, we intend to take advantage of this, taking, with this deck, the popular knowledge to a greater number of people, uniting the eldest with the newest generations through experiencing a game that is pleasing to everyone.

Playing cards, intangible heritage, inclusive, popular culture, communication design.

## Sumário

**Sumário 2 cap.** - Através da pesquisa efectuada concluímos ser de grande relevância a criação de um baralho de cartas com provérbios tradicionais portugueses, uma vez que esta componente da nossa cultura está a cair em desuso, e não foi possível ainda a realização de uma completa e criteriosa catalogação dos provérbios e ditos populares existentes. Conseguimos reunir informação muito preciosa para o desenvolvimento deste trabalho graças a pesquisa e recolha feita pela autora Fernanda Frazão, no seu livro “História das Cartas de Jogar em Portugal” o que de outra forma seria impossível. Consideramos que existem várias soluções interessantes nos baralhos de cartas utilizados, contudo isso não alterou muito a morfologia dos naipes utilizados actualmente, exceptuando no início do seu aparecimento. Constatámos que os jogos de cartas são uma ferramenta eficaz para a difusão de informação, uma vez que este é economicamente acessível e agrada de forma abrangente a todas as gerações.

**Sumário 3 cap.** - Ao finalizar o baralho, e até mesmo durante a fase de experimentação da investigação activa, chegamos à conclusão que todos os elementos do mesmo deveriam ser tratados de forma coerente, tendo em conta os objectivos para o qual o realizámos. Portanto se este baralho comunica provérbios tradicionais também as ilustrações devem transmitir essa cultura, desde as cores até aos elementos de linguagem textual a às escalas de cada elemento. Também devem ser coerentes com essa cultura e ter em consideração as capacidades físicas e experiencias de vida dos utilizadores do baralho.

## Índice Geral

### Elementos pré-textuais

I	Agradecimentos
II	Epigrafe
III	Resumo e palavras-chave
IV	Abstract and key words
V	Sumário
VI	Índice Geral
VIII	Índice de figuras
X	Acrónimos

---

### Elementos textuais

#### 1 Capítulo Introdução

2	1.1 Âmbito da investigação
3	1.2 Objectos
3	1.3 Questão de investigação
4	1.4 Metodologia
5	1.5 Organograma
6	1.6 Benefícios
7	1.7 Factores críticos de sucesso

#### 2 Capítulo contextualização teórica

10	2.1 Referência histórica e cultural
12	2.1.2 As cartas de jogar em Portugal, as “cartas do dragão”
17	2.1.3 Técnicas que potenciaram a evolução dos baralhos
19	2.2 Cultura popular portuguesa, os provérbios tradicionais portugueses
21	2.3 O papel das cartas de jogar na sociedade
22	2.4 Noções de jogo e suas variáveis
24	2.5 Projectos de relevância já existentes

### **3 Capítulo investigação activa**

36	<b>3.1</b> Argumento
37	<b>3.2</b> Memória descritiva
37	<b>3.2.1</b> Público Alvo
38	<b>3.2.2</b> Definição do baralho
47	<b>3.2.3</b> Provérbios utilizados
48	Alusivos a saúde (figura do peixe)
48	Alusivos ao clima e agricultura (figura do pássaro)
49	Alusivos ao amor (figura da flor)
49	Alusivos a justiça (figura da folha)
49	Alusivos a fortuna (figura dos jokers)
50	<b>3.2.4</b> Definição da tabela de pontuação
52	<b>3.2.5</b> Desenvolvimento da embalagem e folheto explicativo do baralho
55	<b>3.3</b> Fase experimental
62	<b>3.4</b> O Baralho, maqueta

### **4 Capítulo Conclusões**

80	<b>4.1</b> Considerações finais
81	<b>4.2</b> Futuras linhas de investigação

---

### **Elementos pós-textuais**

82	Referências
83	Bibliografia
86	Glossário
87	Anexos

## Índice de figuras

5	<b>Fig. 1</b> Organograma
11	<b>Fig. 2</b> Cartas do baralho do contratador Alexandre Pimentel
11	<b>Fig. 3</b> Exemplares de cartas do tipo alemão
13	<b>Fig. 4</b> Cartas do tipo português
13	<b>Fig. 5</b> Carta pintada sobre pergaminho
13	<b>Fig. 6</b> Cartas Curiosas
14	<b>Fig. 7</b> Baralho do tipo português
15	<b>Fig. 8</b> Tábua de um dos altares da Igreja da N <sup>a</sup> S <sup>a</sup> do Carmo
16	<b>Fig. 9</b> Reconstituição de uma prova de estampa da Real Fábrica de Lisboa
17	<b>Fig. 10</b> Blocos de xilogravura
18	<b>Fig. 11</b> Provas de estampas
18	<b>Fig. 12</b> Blocos metálicos para impressão de figuras
24	<b>Fig. 13</b> Type Trumps
24	<b>Fig. 14</b> Type Trumps
25	<b>Fig. 15</b> Graphos Card Deck
26	<b>Fig. 16</b> Architecture Playing Cards
27	<b>Fig. 17</b> Helveticards
27	<b>Fig. 18</b> Projecto 54
28	<b>Fig. 19</b> PicTarot
29	<b>Fig. 20</b> House of Cards
29	<b>Fig. 21</b> House of Cards
29	<b>Fig. 22</b> A arca dos contos
30	<b>Fig. 23</b> Tio papel
31	<b>Fig. 24</b> Baralho de cartas com pautas musicais
32	<b>Fig. 25</b> Cartas com profissões lisboetas ilustradas
32	<b>Fig. 26</b> Cartas com profissões lisboetas ilustradas
32	<b>Fig. 27</b> Baralho de cartas com truques de ilusionismo
33	<b>Fig. 28</b> Naipes Fournier
33	<b>Fig. 29</b> Costa & Valério
33	<b>Fig. 30</b> Naipes Fournier
39	<b>Fig. 31</b> Imagem explicativa dos componentes da carta
39	<b>Fig. 32</b> Imagem explicativa da orientação de leitura da carta
40	<b>Fig. 33</b> Imagem do Ás paus do baralho de provérbios
41	<b>Fig. 34</b> Imagem de um pano de renda
41	<b>Fig. 35</b> Imagem explicativa de evolução do desenho dos naipes
42	<b>Fig. 36</b> Imagem explicativa de evolução do desenho dos naipes
42	<b>Fig. 37</b> Imagem explicativa de evolução do desenho da figura da Folha
43	<b>Fig. 38</b> Imagem do reverso do baralho de cartas com provérbios
44	<b>Fig. 39</b> Imagem dos quatro naipes de Ás
44	<b>Fig. 40</b> Figuras representativas dos grupos de provérbios
45	<b>Fig. 41</b> Exemplos de experiências com cores que não resultaram
45	<b>Fig. 42</b> Exemplos de experiências com cores que não resultaram
46	<b>Fig. 43</b> Roupas tradicionais minhotas
46	<b>Fig. 44</b> Fonte tipográfica Gill Sans Regular
50	<b>Fig. 45</b> Maqueta do desdobrável tabela de pontuação dos provérbios



- 51 **Fig. 46** Maqueta da tabela de pontuação dos provérbios
- 51 **Fig. 47** Maqueta da tabela de pontuação dos provérbios
- 51 **Fig. 48** Maqueta da tabela de pontuação dos provérbios
- 52 **Fig. 49** Imagem de embalagens das conservas Tricana
- 53 **Fig. 49** Maqueta da embalagem do baralho de cartas com provérbios
- 53 **Fig. 50** Maqueta da embalagem do baralho de cartas com provérbios
- 54 **Fig. 51** Maqueta do folheto explicativo do baralho
- 55 **Fig. 52** Imagem das primeiras experiências, esboço da divisão dos provérbios nas cartas
- 56 **Fig. 53** Figuras representativas dos grupos de provérbios
- 57 **Fig. 54** Esboços das figuras de cada grupo de provérbio
- 57 **Fig. 55** Esboços das figuras de cada grupo de provérbio
- 58 **Fig. 56** Esboços das figuras de cada grupo de provérbio
- 58 **Fig. 57** Esboços das figuras de cada grupo de provérbio
- 58 **Fig. 58** Esboços das figuras de cada grupo de provérbio
- 59 **Fig. 59** Experiências das cartas com provérbios
- 59 **Fig. 60** Experiências das cartas com provérbios
- 60 **Fig. 61** Experiências das cartas com provérbios
- 60 **Fig. 62** Experiências das cartas com provérbios
- 61 **Fig. 63** Experiências das cartas com provérbios
- 62 **Fig. 64** Maqueta, baralho final, quatro ases
- 63 **Fig. 65** Maqueta, baralho final, quatro reis
- 64 **Fig. 66** Maqueta, baralho final, quatro damas
- 65 **Fig. 67** Maqueta, baralho final, quatro valetes
- 66 **Fig. 68** Maqueta, baralho final, quatro dez
- 67 **Fig. 69** Maqueta, baralho final, quatro nove
- 68 **Fig. 70** Maqueta, baralho final, quatro oitos
- 69 **Fig. 71** Maqueta, baralho final, quatro setes
- 70 **Fig. 72** Maqueta, baralho final, quatro seis
- 71 **Fig. 73** Maqueta, baralho final, quatro cinco
- 72 **Fig. 74** Maqueta, baralho final, quatro quatro
- 73 **Fig. 75** Maqueta, baralho final, quatro três
- 74 **Fig. 76** Maqueta, baralho final, quatro dois
- 75 **Fig. 77** Maqueta, baralho final, dois jokers e reverso
- 76 **Fig. 78** Planificação da embalagem a escala 1/1
- 77 **Fig. 79** Planificação da embalagem a escala 1/1

## ***Acrónimos***

**BRSMN** - brevidade, simetria, metáfora, norma

**INCM** – Instituto Nacional Casa da Moeda

**DGAEE** – Direcção Geral de Apoio e Extensão Educativa



# 1 Capítulo INTRODUÇÃO

## 1.1 Âmbito da investigação

Consideramos durante o período de pesquisa ser importante e pertinente desenvolver uma forma de registo da cultura popular, neste caso específico dos provérbios tradicionais portugueses. Constatamos que actualmente existem vários dicionários de provérbios, várias publicações impressas onde é possível consultar os provérbios que já estão registados. Durante uma visita à biblioteca nacional tivemos oportunidade de ver uma exposição sobre a história das cartas de jogar em Portugal. Tendo em consideração o facto de não termos encontrado pela pesquisa que nos foi possível realizar, nenhum baralho de cartas que mantivesse as características dos baralhos convencionais e que incluísse registo de provérbios tradicionais portugueses. Uma vez que o baralho é um objecto de fácil acesso às diferentes faixas etárias, julgámos ser uma boa ferramenta de difusão dos provérbios.

Observando que cada vez mais na cultura popular, a presença dos provérbios se afasta do quotidiano dos mais novos, sendo um conhecimento adquirido das gerações mais velhas, pretendemos unir gerações e manter viva a presença dos provérbios.

## 1.2 Objectivos

Desenvolver, criar um baralho de cartas com provérbios tradicionais portugueses.

Através de criação deste baralho pretendemos manter vivo e presente o conhecimento popular e inseri-lo no conhecimento e experiências do quotidiano das gerações mais novas. Incluir num jogo de cartas pessoas de gerações diferentes com o objectivo comum de reconhecer e transmitir conhecimento que faz parte do património imaterial.

Desejámos que este seja um baralho inclusivo numa perspectiva de incluir várias gerações, para que encontrem um ponto em comum, os provérbios, ou mesmo o gosto pelo jogo.

Pretendemos difundir o conhecimento dos provérbios e fomentar a passagem de valores através dos provérbios.

## 1.3 Questão de investigação

Qual a possibilidade de disseminar o conhecimento dos provérbios tradicionais portugueses de forma inclusiva, através de um baralho de cartas?

## 1.4 Metodologia

As metodologias utilizadas neste projecto podem ser divididas em duas fases para chegarmos a um resultado satisfatório.

Numa primeira fase avançamos com uma metodologia não intervencionista, tendo como ponto de partida a temática dos jogos de cartas, chegando à definição de um tema “ O baralho de cartas como objecto de comunicação da cultura popular”.

Iniciámos o desenvolvimento desta dissertação com a crítica literária, a partir da pesquisa de bibliografia relativamente à história, origens e evolução dos jogos de cartas e do próprio baralho de cartas tanto em Portugal como em outros países; esta pesquisa também deve incluir uma contextualização social, tais como a importância e influência dos jogos de cartas nos dias de hoje e mais especificamente em que se acentua cada vez mais o envelhecimento demográfico na população; bem como uma pesquisa da cultura popular portuguesa, mais concretamente, provérbios populares portugueses. Em simultâneo com a crítica literária avançaremos com a observação directa de vários exemplos de baralhos de cartas que de alguma forma inovaram no sentido de reinterpretar o conceito de jogo.

Seguidamente a esta metodologia não intervencionista reunimos conteúdo necessário para chegar ao Estado da Arte desta dissertação, o que nos leva à construção do argumento desta proposta, e a consequente passagem para uma metodologia de trabalho intervencionista.

A construção do argumento trás consigo uma questão que justifica a realização desta dissertação, qual a possibilidade de disseminar o conhecimento dos provérbios tradicionais portugueses de forma inclusiva, através de um baralho de cartas? Utilizar o baralho de cartas como objecto de comunicação de cultura popular para incluir no mesmo jogo pessoas de diferentes gerações.

Ao chegarmos à questão, e concluindo o argumento, prosseguimos com a investigação intervencionista, isto é, o projecto prático, ou investigação activa que se traduz na realização de um baralho de cartas com provérbios tradicionais portugueses, no qual será possível jogar os jogos já conhecidos e que no final através de um sistema de pontos, que as pessoas possam ler e aprendam os provérbios tradicionais da cultura portuguesa. A partir daqui poderemos chegar aos resultados que deverão ser confrontados com o argumento em causa para que seja possível chegar a conclusões sobre o baralho a ser desenvolvido e perceber como o tema aqui proposto nesta dissertação poderá acrescentar valor ao conhecimento e quais serão as questões ou argumentos que poderemos retirar desta dissertação para futuras investigações.

## 1.5 Organograma

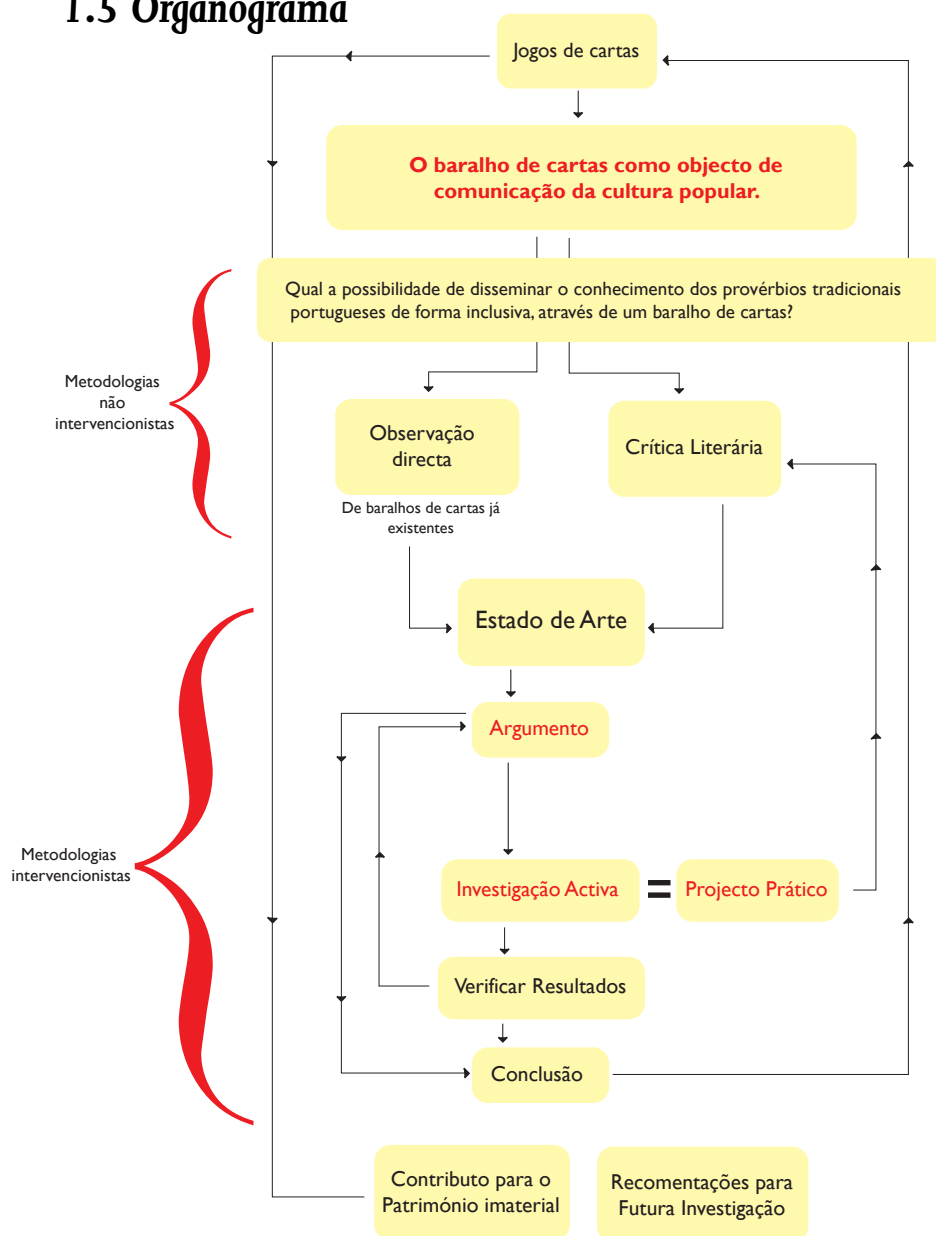


Fig. 1 Organograma  
(Natali Nascimento, 2011)

## 1.6 Benefícios

Propomos nesta dissertação uma reinterpretação do baralho de cartas existente actualmente, introduzindo um novo baralho adaptado aos provérbios inseridos nas cartas, porém mantendo a vantagem de se poderem jogar outros jogos de cartas já conhecidos pela sociedade.

Para além da vantagem de um baralho de cartas ser acessível a todas as classes sociais, ser auto-suficiente, ou seja, não necessita de bateria ou energia eléctrica para funcionar, é de fácil transporte, e pode ser utilizado em ambientes fechados ou abertos; o baralho proposto neste projecto vai unir pessoas de diferentes gerações, os avós que estão muitas vezes numa situação de grande solidão podem apreciar momentos de desconstracção e divertimento ao mesmo tempo que exercitam a mente, e os mais novos que na sua maioria vivem em grandes cidades partilhem desta forma de algum conhecimento popular, e desfrutem de brincadeiras e convívio com pessoas que têm mais experiência de vida e muito para ensinar.

Também pelo facto deste baralho ser de fácil acesso a todas as pessoas, esta é uma forma de facilitar a disseminação do conhecimento popular, de uma forma livre e lúdica.

É importante também salientar que com a realização deste baralho, estamos a criar mais um suporte físico de disseminação dos provérbios tradicionais portugueses e, a fomentar a cultura popular portuguesa no quotidiano das gerações mais novas.

Esta dissertação confere grande benefício a nós autores, que vamos crescer culturalmente e intelectualmente na execução de um projecto que faz todo o sentido de ser desenvolvido e do qual vai abrir portas para novos argumentos e questões relacionadas com a possibilidade de comunicar através de jogos de cartas para a comunidade académica, bem como para futuros investigadores.



## 1.7 Factores críticos de sucesso

Esta dissertação bem como uma outra dissertação qualquer vai exigir de nós autores uma constante disciplina e investigação e trabalho continua para que esta resulte numa investigação sólida e coerente.

Existe a possibilidade, pelo facto de este ser um jogo livre e espontâneo, não ser jogado por pessoas de diferentes gerações, portanto nem sempre será possível a troca de informação entre faixas etárias diferentes

Antes mesmo de sabermos ser necessário difundir os provérbios e manter presente este conhecimento, também é necessário mudar mentalidades, uma vez que vivemos na era da tecnologia, onde tudo é substituído rapidamente de forma descartável.

O tempo é sempre um factor a considerar tendo em conta os cerca de nove meses estabelecidos na calendarização que nos restam para o desenvolvimento desta dissertação.



## Capítulo 2

# CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

## **Introdução 2cap.**

No segundo capítulo fazemos uma breve introdução a história e evolução das cartas de jogar, quais as suas origens, como se propagaram, bem como as técnicas de impressão que propiciaram a sua difusão. Desenvolvemos o tema da cultura popular, o que são os provérbios, onde estão inscritos. Fazemos uma contextualização dos jogos de cartas na sociedade, e qual o seu papel na nossa cultura. Neste capítulo apresentamos alguns projectos cuja apresentação consideramos pertinente dentro deste âmbito, tratando-se de vários baralhos de cartas que podem influenciar e dar informação preciosa para o desenvolvimento desta dissertação.

## 2.1 Referência histórica e cultural

O estado actual das investigações acerca dos pequenos cartões rectangulares, que designamos por cartas de jogar, faz remontar a sua introdução na Europa ao séc. XIV. Eventualmente, chegaram a Veneza provenientes do Império Otomano, onde são tidos como vindos da Pérsia e, quem sabe da China. Mas tudo isto são meras Hipóteses... O certo é que por volta de 1400 haviam penetrado na maioria dos países europeus – e cada país iniciava o seu processo de desenvolvimento do seu padrão nacional –, a excepção das ilhas Britânicas, dos países escandinavos e das regiões eslavas, onde chegaram apenas em meados do século XV.

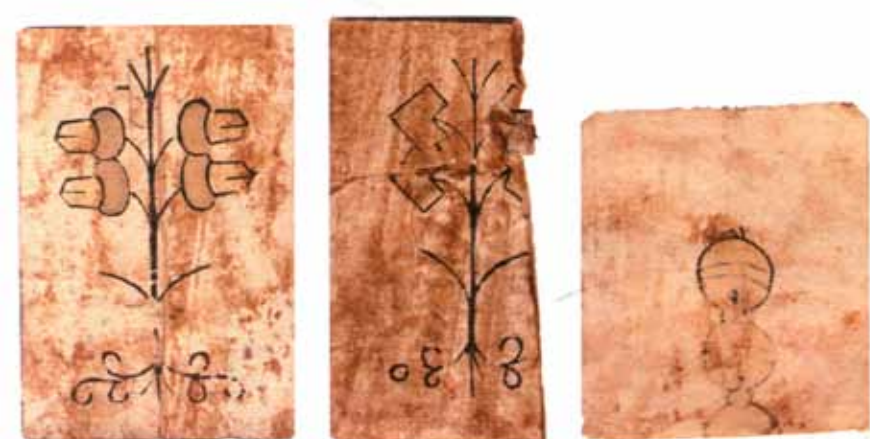
(Frazão, 2010, p. 7)

Consideramos importante referir o parágrafo acima transcrito, pois mesmo de uma forma muito breve introduz uma hipótese, segundo a autora, qual a origem das cartas de jogar que conhecemos nos dias de hoje. Parece-nos também muito importante frisar o facto de quando as cartas chegaram aos vários países da Europa, cada uma delas mais especificamente a Península Ibérica do qual Portugal fazia parte, desenvolveu o seu próprio padrão de cartas, com características próprias. De facto aquilo que desenvolvemos nesta dissertação foi um baralho de cartas que traduz esse conhecimento tradicional e popular do qual fazemos parte, porém com o objectivo de transmitir esse conhecimento entre gerações que de uma forma geral se mantêm afastadas, mas que mantêm um interesse comum, o divertimento os jogos de cartas.

Segundo Fernanda Frazão as cartas de jogar tiveram uma rápida expansão pelos países de Europa, como também uma rápida aceitação pela sociedade, que graças ao aparecimento da xilogravura, no século XIV, aliada à generalização da utilização do papel. Estando criadas estas condições, a grande procura das cartas de jogar levou ao aparecimento dos primeiros xilogravadores especializados em matrizes de cartas, em locais onde as artes gráficas estavam em pleno desenvolvimento.



**Fig. 2** Cartas do baralho do contratador Alexandre Pimentel (s.a, s.d) História das cartasde jogar e da Real Fábrica de cartas de Lisboa



**Fig. 3** Exemplos de cartas do tipo alemão (s.a, finais do séc. XIV, inícios do séc. XV) História das cartasde jogar e da Real Fábrica de cartas de Lisboa

### 2.1.2 As cartas de jogar em Portugal, as “cartas do dragão”

Ainda com base em estudos feitos pela autora acima referida, consideramos importante fazer referência às primeiras cartas de jogar portuguesas, que eram conhecidas por “Cartas do Dragão” uma vez que os ases de todos os naipes eram representados por um Dragão, esta característica manteve-se até ao século XIX momento a partir do qual predominaram as cartas Francesas reversíveis. Como explica a autora estes baralhos utilizavam naipes latinos (bastões, espadas, taças e moedas). Estes naipes foram utilizados principalmente no Sul de Itália, Espanha, Portugal.

Consideramos importante salientar este facto uma vez que o baralho desenvolvido neste projecto contém ilustrações e figuras específicas de cada grupo de provérbio, ou seja, os desenhos de cada naipes são adaptados temática dos provérbios tradicionais portugueses e a cultura popular, daí ser importante salientar o facto de que os naipes nem sempre foram representados como os conhecemos actualmente.

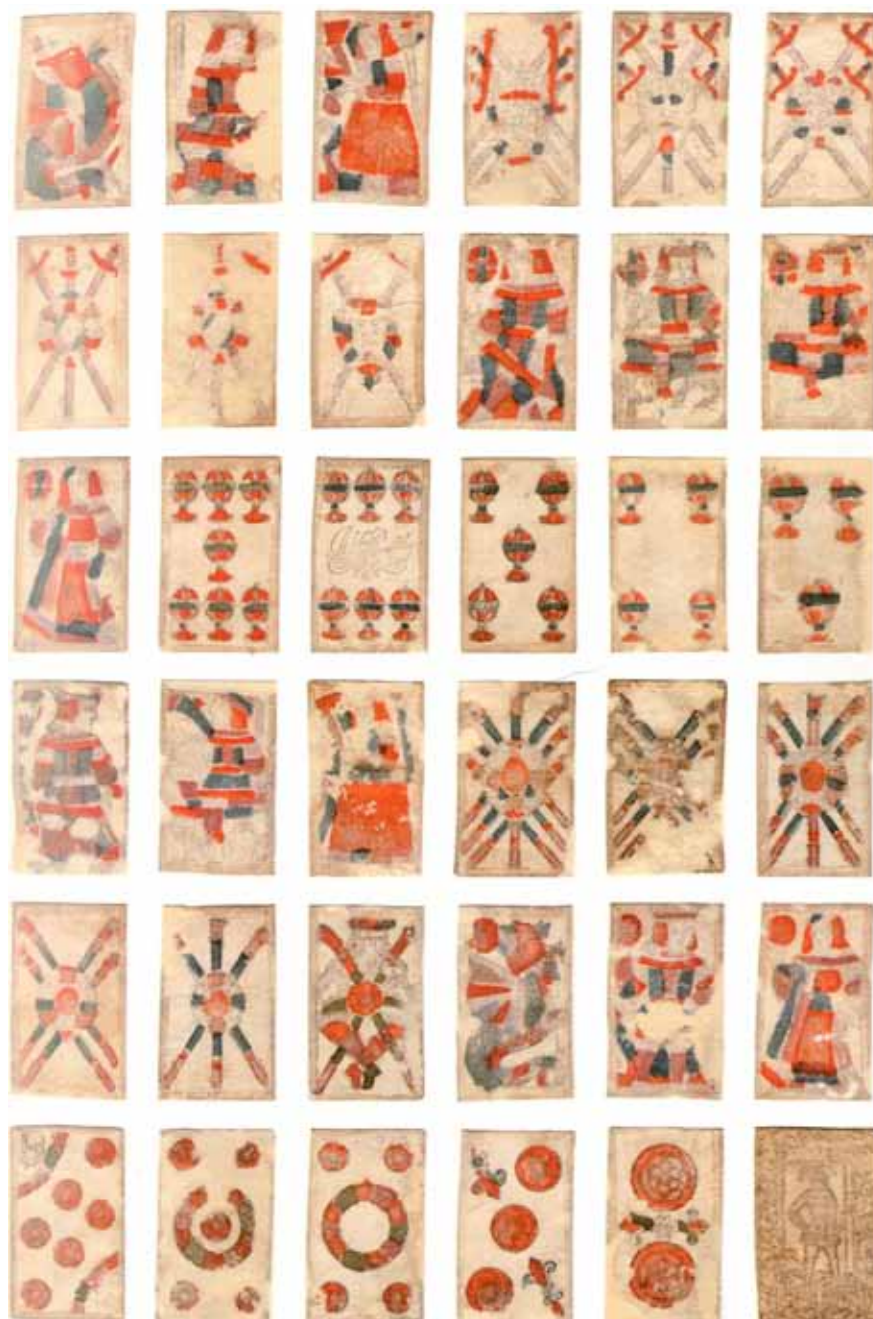
A autora menciona que possivelmente, os baralhos de cartas que utilizam estes naipes sejam um desenvolvimento do tarot minchiato de Florença, referindo também uma lenda que dizia que esse tarot teria sido desenhado por Miguel Ângelo para ensinar aritmética às crianças.

*“O mais antigo exemplar sobrevivente de cartas europeias do dragão que se descobriu, até à data da obra que vamos seguindo, está datado de 1597 e é assinado por Pietro Ciliberto.”*

(Frazão, 2010, p. 15)

Apesar da existência de “Cartas de Dragão” datadas de anos anteriores as primeiras cartas fabricadas em Portugal são de 1769. As cartas portuguesas apesar de não serem originárias de Portugal como explica a autora, “a questão é saber qual foi a zona mediterrânica onde se criou este tipo de baralho continua em aberto”. (Frazão, 2010, p. 15). A predominância deste baralho estabeleceu-se desde o século XV até ao XIX. Passando depois o Baralho Francês reversível a ganhar maior importância e prevalecer até aos dias de hoje.





**Fig. 4** Cartas do tipo português (Pimentel, s.d.) História das cartas de jogar e da Real Fábrica de cartas de Lisboa



**Fig. 5** Carta pintada sobre pergaminho (Carvalho, 1080) História das cartas de jogar e da Real Fábrica de cartas de Lisboa



**Fig. 6** Cartas Curiosas (Cutileiro, século XVI) História das cartas de jogar e da Real Fábrica de cartas de Lisboa





**Fig. 7** Baralho do tipo português (s.a. século XIX) História das cartas de jogar e da Real Fábrica de cartas de Lisboa





**Fig. 8** Tábua de um dos altares da Igreja N<sup>a</sup> S<sup>a</sup> do Carmo (s.a., s.d) História das cartas de jogar e da Real Fábrica de cartas de Lisboa



Fig.9 Reconstituição de uma prova de estampa da Real Fábrica de Lisboa (s.a., 2010) História das cartas de jogar e da Real Fábrica de cartas de Lisboa

### 2.1.3 Técnicas que potenciaram a evolução dos baralhos

Devido ao facto de inicialmente o jogo de cartas ser proibido em Portugal, não conseguimos encontrar um registo fiel de quais as técnicas utilizadas inicialmente na impressão dos baralho de cartas. Segundo o livro “História das Cartas de Jogar em Portugal”, foi através da xilogravura que se iniciaram as primeiras impressões das cartas de jogar em Portugal.

É importante referir também, segundo Fernanda Frazão o facto de existirem baralhos de manufactura japonesa datados anteriormente ao séc. XVII

“ De facto, a primeira «fabrica» de Karuta (designação portuguesa para cartas de Jogar a partir do português) surgiu durante o período Tensho (1573-1591),...”  
(Frazão, 2010, p. 17)

Tendo com base a mesma autora, em 31 de Julho de 1769 foi criada a Real Fabrica de Cartas de Jogar, a técnica de impressão utilizada seria a xilogravura. No seu livro Fernanda Frazão faz referência a varias peças encontradas, entre elas, provas de estampas, blocos xilográficos para impressão das cartas, bem como algumas impressões desses baralhos.



**Fig.10** Blocos de xilogravura (s.a., s.d)  
História das cartas de jogar e da Real  
Fábrica de cartas de Lisboa





**Fig. 11** Provas de estampas (s.a., s.d)  
História das cartas de jogar e da Real  
Fábrica de cartas de Lisboa



**Fig. 12** Blocos metálicos para im-  
pressão de figuras (s.a., s.d)História  
das cartas de jogar e da Real Fábrica  
de cartas de Lisboa

A xilogravura foi então a técnica de impressão que proporcionou a mais rápida impressão dos baralhos de cartas em maiores quantidades, propiciando assim a rápida expansão das cartas pelo mundo.

Muito sucintamente tentaremos explicar de forma clara como era o processo e manufatura das cartas. Actualmente existem outras técnicas e processo de impressão, no entanto consideramos importante falar no seu processo de execução inicial (a xilogravura) porque foi o que despoletou a sua difusão pelos vários países.

Tendo como fonte a explicação do livro de Fernanda Fração. O processo de execução das cartas iniciava com a colagem de três tipos de papel diferentes, para formar o cartão, que poderiam ser combinados de forma diversas e a colagem poderia ser feita numa ou duas fases, seguidamente o papel deveria ser prensado para retirar o excesso de cola.

Os moldes que serviam para a impressão dos perfis ou figuras poderiam ser de madeira ou em cobre, em sulcos abertos bem profundos nas zonas que se pretendiam brancas, ficando a figura em relevo. O papel deveria ser preparado para a impressão suavizado com água e, a folha estendida sobre o molde com tinta para imprimir a figura no papel.

## **2.2 Cultura popular portuguesa, os provérbios tradicionais portugueses**

Todos temos conhecimento dos edifícios e locais que fazem parte do nosso património cultural e histórico português. Consideramos pertinente nesta dissertação falar sobre a importância dos provérbios tradicionais portugueses, uma vez que estes fazem parte da nossa cultura, não podemos apenas colocá-los de parte e considerar este conhecimento como fazendo parte do nosso passado.

Arnaldo Saraiva faz referencia no livro “os Provérbios estão vivos em Portugal” a algumas publicações onde já existe um registo mais profundo dos provérbios, “como a de José Pedro Machado (O Grande dos Provérbios, 1996) médias como a de António Moreira (Provérbios Portugueses, 1996) pequenas como a de Fernanda Costa Franco (Sabedoria Popular, 1995)...” (Brazão, 2004). Pela pesquisa realizada constatámos que na sua grande maioria os provérbios são transcritos, e podem ser consultados em dicionários de provérbios ou mesmo em obras como as identificadas acima. Respeitando todas essas obras, fomos então seleccionar alguns provérbios para o baralho, de forma a criar mais um suporte físico de difusão dos provérbios.

Ruivinho Brazão fala também na problemática de recolha correcta dos provérbios, que por exemplo, o mesmo provérbio pode ser dito de várias formas diferentes em locais diferentes, a problema de distinguir o que são provérbios de máximas que utilizamos que e que muitas vezes aceitamos como sendo provérbios. Numa tentativa de respeitar a pesquisa dos profissionais de paremiologia transcrevemos aqui a definição de Ruivinho Brazão:

*“... a noção de provérbio que emerge da tradição paremiologia portuguesa compreende cinco características que podem reduzir-se a forma BRSMN: a Brevidade que é uma constante mas que abre excepções (B); o Ritmo que é geralmente binário (R); a Simetria que vai, com frequência ao rigor métrico e tendê a privilegiar a redondilha (S); a Metáfora que é muito frequente, mas não necessária (M); a Norma que é corrente e que aparece como sugestão ou discreta advertência.”*

(Brazão, 2004, p. 11)

Outros autores, consideram não ser impossível definir quais as características que uma frase tem que ter para ser considerado um provérbio porém apontam algumas directrizes como por exemplo Alberto Mário Cirese inúmera a brevidade, bom senso, argucia e popularização; explica Ruivinho Brazão no livro “ os provérbios estão vivos em Portugal”

Outros autores, consideram não ser impossível definir quais as características que uma frase tem que ter para ser considerado um provérbio porém apontam algumas directrizes como por exemplo Alberto Mário Cirese enúmera a brevidade, bom senso, argúcia e popularização; explica Ruivinho Brazão no livro “ os provérbios estão vivos em Portugal”

Constatámos durante a pesquisa que a recolha deste tipo de informação se deve muito à proximidade dos Autores com as comunidades e Habitantes das Aldeias muitas vezes próximas dos grandes centros. Este tipo de cultura popular ainda necessita de maior trabalho de pesquisa e registo, como refere Ruivinho Frazão, “ ..a primeira lista que nos chega contendo provérbios portugueses data só de 1555...” (Brazão, 2004, p. 16)

Concluimos então que esta cultura oral, é uma temática que tem algumas problemáticas na recolha bem como na definição e classificação deste tipo de linguagem verbal que é utilizada diáriamente no quotidiano das pessoas, que por alguma razão passa despercebida à população como sendo importante e constituinte do nosso Património imaterial.

## 2.3 O papel das cartas de jogar na sociedade

“Normalmente, o jogo surge como ocupação de pequenos de iniciados ou de aficionados, que se entregam, num local fixado e por alguns instantes, ao seu passatempo favorito”

(Caillois, 1990, p. 62)

Consideramos a obra de Roger Caillois “Os Jogos e os homens” uma peça importante para a compreensão e melhor desconstrução deste baralho de cartas uma vez que o texto deste autor mostra-nos o jogo de variadíssimas formas, subdividi-os em várias categorias.

Caillois apesar dos vários tipos de jogos existentes encontra características em comuns nos diferentes tipos de jogos, são elas: facilidade, risco, habilidade, descontração, diversão, considera, até uma actividade sem consequências na vida real.

Tendo em consideração esta referência de Caillois, o baralho criado nesta dissertação vai beneficiar de algumas destas características, como a facilidade, a descontração, porem pretendemos alcançar um pouco mais do que um jogo que nada produz, almejamos que este estabeleça laços de proximidade entre as pessoas que o jogam, que registem de forma física o conhecimento popular e que traga novas perspectivas a pessoas como os mais novos que muito têm a aprender e para os mais velhos que muitos vezes já desistiram de ensinar.

*“...espírito de jogo uma das molas principais do desenvolvimento das mais altas manifestações culturais em cada sociedade e da educação moral e do progresso intelectual dos indivíduos.”*

(Caillois, 1990, pp. 9,10)

Mais uma vez o baralho a desenvolver neste projecto tem o objectivo de registar cultura popular, e manter o intelecto das faixas etárias mais velhas em contacto com outras perspectivas de vida, de facto constatamos que um jogo de cartas como objecto de comunicação parece-nos uma escolha adequada ao objectivo que pretendemos alcançar com este projecto.

## **2.4 Noções de jogo e suas variáveis**

O autor também refere as várias noções de jogo, sendo que este pode tratar-se de um jogo literalmente falando, tendo em conta os vários tipos de jogo existentes, os jogos de destreza, de força, jogos de azar, jogos de máscaras. Encarando a palavra como uma metáfora podemos associar tudo o que fazemos na vida como uma espécie de jogo, como por exemplo o jogo de sedução entre duas pessoas que se sentem atraídas, e muitas outras situações durante a vida em sociedade que podem ser vistas como jogo. Assim no baralho de cartas com provérbios tradicionais pretendemos trazer os problemas da falta de cultura e convívio das gerações mais novas, mais o abandono dos mais velhos, isto é, nos quais um jogo que vem acrescentar algo mais no intelecto de cada indivíduo que dele participa.



O jogo pode designar a forma como um intérprete ou músico desenvolve a sua música. A palavra jogo impõe à partida um conjunto de regras daquilo que é permitido ou não, só o facto destas imposições torna o jogo possível e interessante. Este também pode existir na engrenagem de um motor no qual as peças têm todas um movimento específico que não pode ser quebrado, caso contrário não funcionaria em plenitude.

O jogo é uma peça auto-sustentável, ou seja, baseando-nos naquilo que observamos dos jogos de cartas e no que Caillois refere na sua obra, o jogo pode funcionar sem uma intervenção exterior, a não ser dos jogadores que o movimentam, não necessita de pilhas nem baterias, é transportável, e pode ser utilizado em qualquer local, para além de ser um jogo que está acessível a todas as classes sociais, também há que ter em conta que a maioria das pessoas independentemente da sua cultura ou proveniência tem interesse por jogos de cartas.

*“São estas as variadas e ricas acepções que mostram em que medida, não o jogo em si, mas as disposições psicológicas que ele traduz e fomenta, podem efectivamente constituir importantes factores civilizacionais.”*

(Caillois, 1990, p. 12)

As regras que conferem o equilíbrio existente num jogo podem ser comparadas à evolução da civilização que partiu de um universo rude para um universo organizado e administrado, baseado num sistema consistente e coerente onde os indivíduos têm direitos e deveres. O autor questiona se o jogo é inspirado por este universo ou será o universo pelo jogo.

Seja o caso dos jogos de azar que como vários psicólogos e historiadores afirmam estiveram na origem de desenvolvimentos desde a matemática ao cálculo de probabilidades até à topologia. Estes também reconhecem nos jogos grande importância na autoconfiança e desenvolvimento da personalidade de uma criança.

*“Numa palavra o jogo assenta indubitavelmente no prazer de vencer o obstáculo.”*

(Caillois, 1990, p. 18)

È nesta perspectiva de ultrapassar obstáculos que nos propomos ao desenvolvimento deste projecto que beneficia das características de liberdade, uma vez que não existe obrigatoriedade de jogar, não é comparável a um trabalho, delimitado, limita-se a um

determinado espaço no tempo que não traz consequências prejudiciais a vida real, pelo contrário, isto falando especificamente do baralho de cartas a ser desenvolvido nesta dissertação.

## 2.5 Projectos de relevância já existentes

Durante a recolha e pesquisa de informação para esta dissertação consideramos ser importante nesta proposta mostrar exemplos de baralhos de cartas já desenvolvidos, que de alguma forma, por determinada característica serviram de inspiração e de ponto de partida para o desenvolvimento e construção do argumento desta dissertação. Os projectos apresentados nas páginas seguintes levantam questões de como é possível chegar ao público mais remoto, ou mais distante através de um baralho de cartas. Este é um factor importante pois consideramos de extrema relevância acrescentar a este espólio um baralho que introduzisse alguns aspectos da cultura popular, como são os provérbios e que potenciase o relacionamento entre gerações, o que até agora ainda não foi produzido, pelo menos com esse objectivo específico.

Type trumps é um baralho que com certeza tem muito interesse para todos os designers uma vez que as cartas deste baralho contêm representações de fontes clássicas, na qual estão descritas informações como o ano de criação, o designer que a criou, qual o seu valor no mercado, a sua legibilidade e mais outras características, todas enumeradas de forma organizada e sempre adequada ao tipo de letra em questão. Neste baralho podemos encontrar fontes como, Times, Helvetica, Johnston Underground nas várias cartas do baralho.



Fig. 13. Type Trumps (Banks, s.d.)  
<http://www.face37.com/work/24/type-trumps>

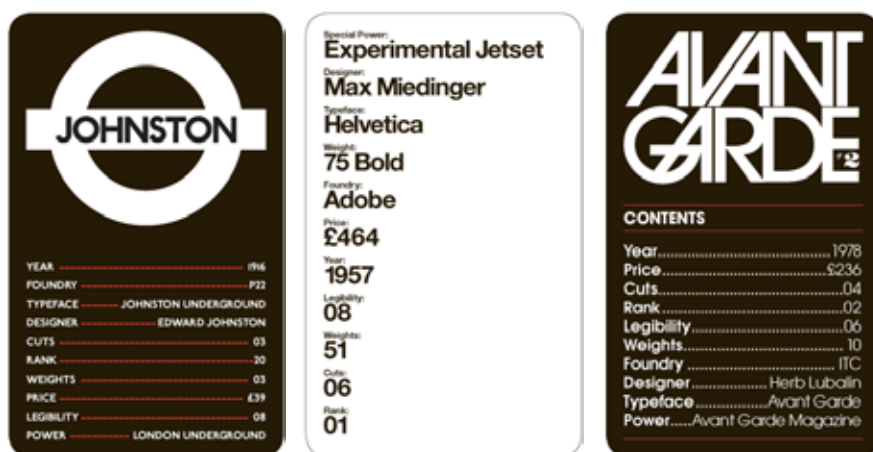


Fig. 14. Type Trumps (Banks, s.d.)  
<http://www.face37.com/work/24/type-trumps>

Um pouco como o baralho acima descrito o Graphos Card Deck, também é um baralho com informações sobre vários tipos de letras, onde cada carta é ilustrada com uma pequena descrição do tipo de letra utilizado. Contudo este baralho está mais direccionado para informações relacionadas com características específicas do desenho da letra.



**Fig. 15** Graphos Card Deck (Lam, s.d.)  
<http://www.coolastebears.com/typographic-graphic-card-decks-318>

O Architecture Playing Cards é um baralho bastante direccionado para aquelas pessoas que gostam de arquitectura. Cada carta do Architecture Playing Cards contém uma selecção dos arquitectos e obras do século 20. Presentes no baralho estão grandes nomes como Le Corbusier, Charles Jencks e Antonio Gaudi entre outros. Este baralho mantém as características necessárias para que seja possível a utilização em jogos de cartas tradicionais, mantendo as figuras do Rei, Dama e Valete, representadas por arquitectos, bem como os jokers os ases e a numeração do 2 ao 10. Está e uma característica que consideramos ser de importante referência, o baralho de cartas desenvolvido neste projecto também tem essas características, portanto consideramos importante saber conciliar dois tipos de informação diferentes numa mesma carta.



**Fig 16.**Architecture Playing Cards  
(s.d., 2005) <http://designmuseum-shop.com/catalogue/toys-games/architecture-playing-cards>

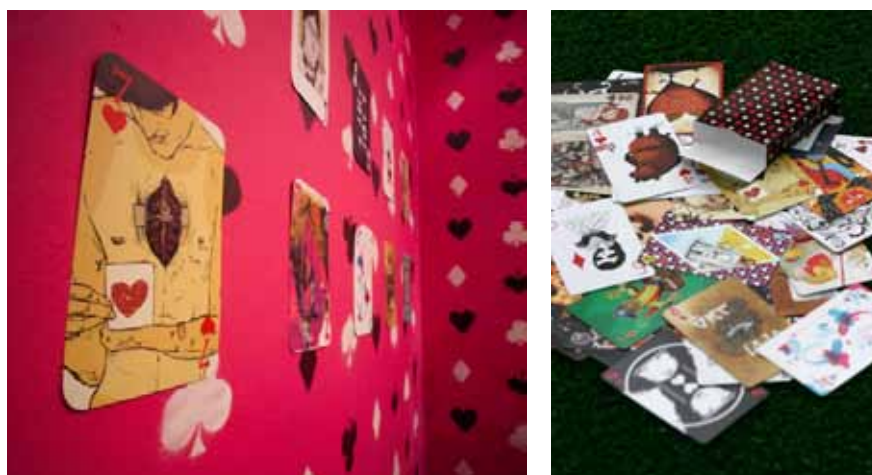
O Helveticards é como o nome indica um baralho constituído pela fonte tipográfica Helvetica, este é um baralho bastante minimalista e sóbrio, mantendo portanto as características do tipo de letra nele usado.

Este baralho impõe a primazia da tipografia, uma vez que todas as cartas são apenas constituídas por tipografia, não ilustrando as figuras tradicionais, consideramos que este trabalho é um tributo de Miedinger e Hoffmann a fonte Helvetica.



**Fig. 17** Helveticards (Miedinger & Hoffmann, 1957) <http://blogde-brinquedo.com.br/tag/baralho/>

O baralho designado de Projecto54 é como refere o nome, um é baralho tradicional no que respeita a essência do jogo, constituído por 54 cartas, porém cada carta é desenhada por um artista convidado. O que lhe confere um resultado bastante diversificado uma vez que cada artista desenha a sua carta consoante o seu gosto pessoal e técnica de trabalho.



**Fig. 18** Projecto 54 (Blanco et al, 2010) <http://elcabriton.wordpress.com/projetos/projeto-54/>



Este baralho é constituído por criaturas místicas das estrelas do design contemporâneo revelam os seus poderes secretos e adivinham a tua sorte. Seguindo a lógica do Tarô de Aleister Crowley, as 22 cartas dos Arcanos Maiores, com dizeres como O Diabo, O Imperador ou Fortuna têm o objectivo de ajudar-nos a encontrar as respostas a perguntas que possamos querer ver respondida, ou seja, é no fundo um jogo de cartas que também pode funcionar como cartas de tarot que adivinham o futuro.

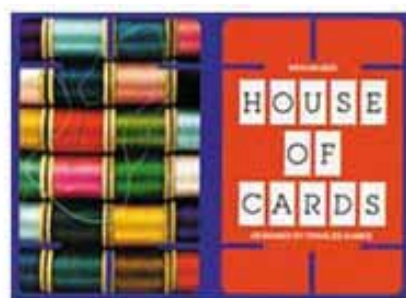


**Fig. 19** PicTarot (Pictoplasma, 2010), <http://publishing.pictoplasma.com/gadgets/pictarot>

O conjunto de cartas de Eames é um baralho bastante peculiar, uma vez que é constituído por padrões, imagens e objectos, que todas juntas formam um conjunto de cores, materiais e texturas do gosto pessoal da autora, outra das características é o facto das ranhuras abertas em cada carta possibilitar a construção de estruturas infinitas. Constitui um conjunto de dois baralhos, o das imagens e o dos padrões.



**Fig. 20** House of Cards (Eames, 1952), <http://designmuseum.org/design/charles-ray-eames>.



**Fig. 21** House of Cards (Eames, 1952), <http://designmuseum.org/design/charles-ray-eames>.

A Arca dos Contos é um jogo de cartas inspirado no imaginário dos contos tradicionais e que tem como objectivo principal estimular a criatividade e o gosto pela leitura e pela escrita. As cartas dividem-se em sete grupos, de onze cartas: personagens humanas, personagens animais, espaços, objectos mágicos, acções, caracterizações e palavras-chave.

Estas cartas foram desenvolvidas para as crianças com o objectivo de estimular as capacidades de sonhar e imaginar com contos repletos de heróis fantásticos, de objectos mágicos e de aventuras maravilhosas.



**Fig. 22** A arca dos contos (Wojciechowska, 2008), <http://www.lupadesign.pt/portfolio/a-arca-dos-contos#123>

Os jogos de cartas do Tio Papel tal como o exemplo acima demonstrado na imagem, constituem jogos bastante didácticos, que têm como objectivo colocar as crianças a aprender matemática e questões de aritmética de uma forma livre e sem pressões de avaliação, o que traz a possibilidade de durante uma brincadeira uma criança aprenda e ganhe gosto pelas questões da matemática que muitas vezes pode ser problemático.

Tal como estes jogos que ensinam matemática, o baralho que pretendemos desenvolver também tem como objectivo ensinar a cultura popular às diferentes gerações que o jogam.



Fig. 23 Tio papel (La Salette, s.d.)  
<http://www.tiopapel.com/>

As últimas 4 imagens seguintes também constituem a nosso ver importantes referências para o desenvolvimento deste projecto, uma vez que demonstram que mesmo nos tempos mais antigos já existia uma preocupação de registar nos baralhos de cartas informação acerca da sociedade e da cultura em que vivemos como é o caso dos baralhos de cartas que ilustram profissões lisboetas.

Segundo Fernanda Frazão, estes baralhos pertencem possivelmente aos finais do século XVIII, não sendo baralhos de fabrico em série, são todos produzidas à mão. Os baralhos que representam as profissões lisboetas têm pintas francesas (copas, espadas, ouros e paus) e pintas do tipo português (espadas, taças, moedas e bastos). Outro dos baralhos representados neste projecto é constituído por pautas musicais do compositor José do Espírito Santo e Oliveira. E por fim o baralho abaixo na figura 24 foi criado para fazer truques de magia.



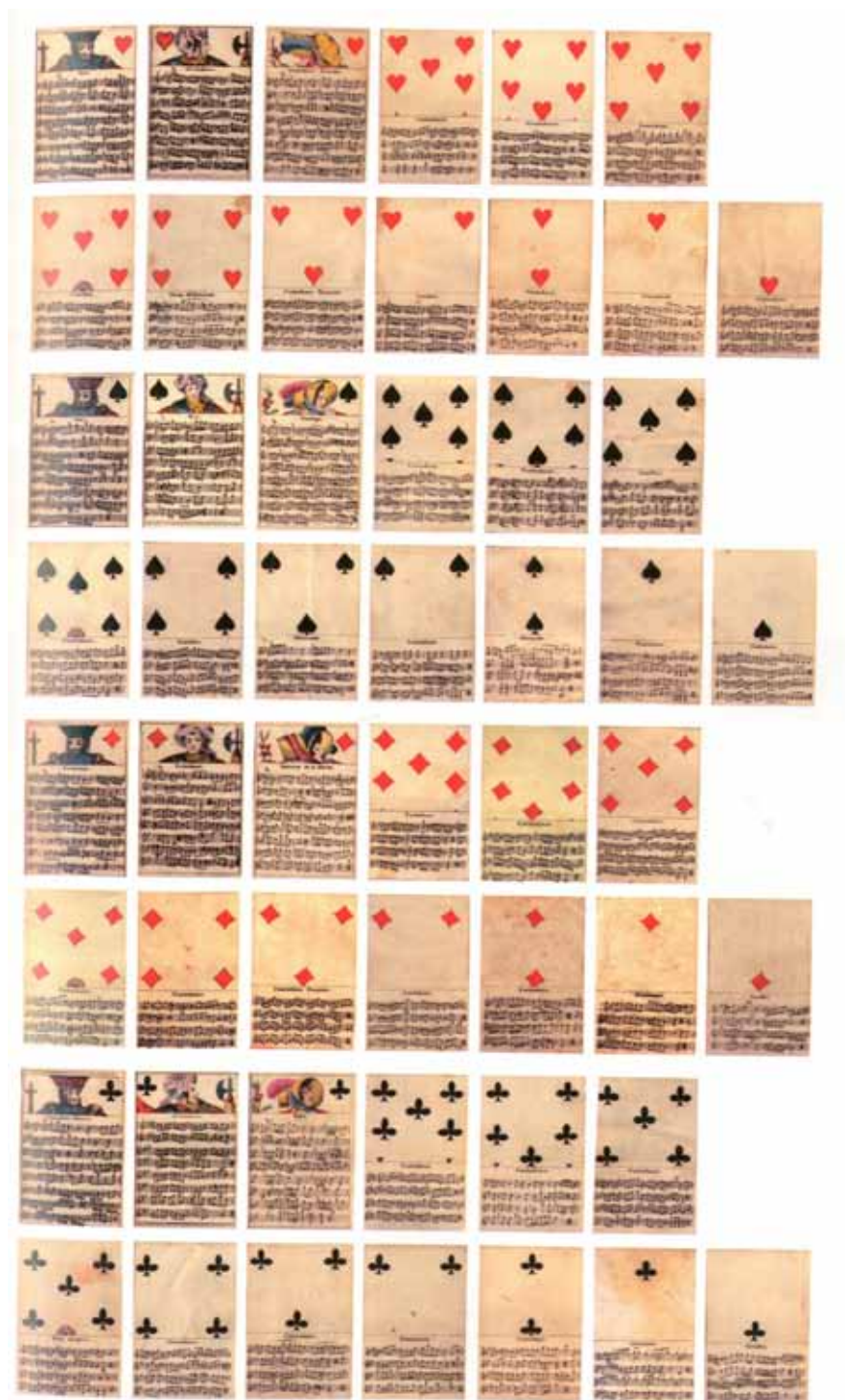


Fig. 24 .Baralho de cartas com pau-  
tas musicais (Real Fábrica das cartas  
de jogar, s.d.)História das cartasde  
jogar e da Real Fábrica de cartas de  
Lisboa

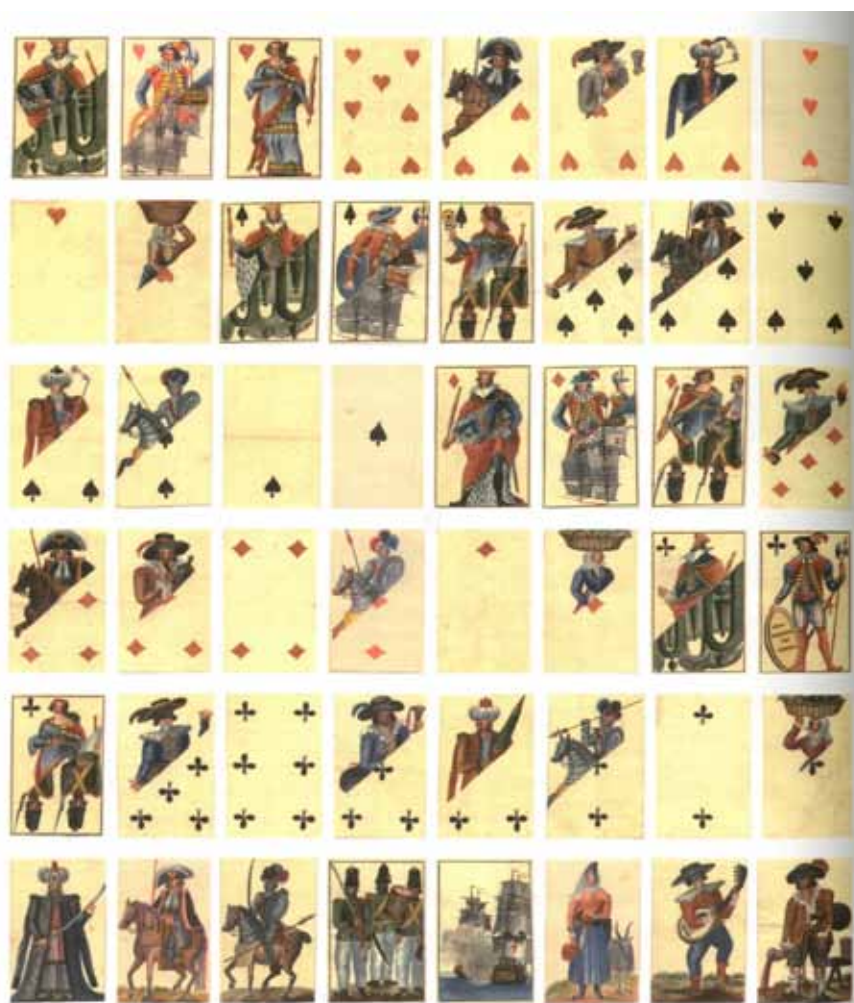
**Fig. 25** Cartas com profissões lisboetas ilustradas (s.a. século XIX)  
História das cartasde jogar e da Real  
Fábrica de cartas de Lisboa



**Fig. 26** Cartas com profissões lisboetas ilustradas (s.a. século XIX)  
História das cartasde jogar e da Real  
Fábrica de cartas de Lisboa

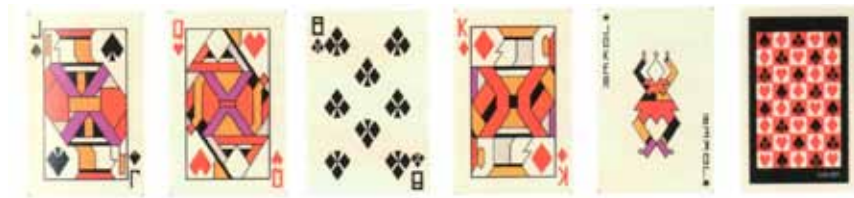


**Fig. 27** Baralho de cartas com  
truques de ilusionismo (Real Fábrica  
das cartas de jogar, s.d.)História das  
cartasde jogar e da Real Fábrica de  
cartas de Lisboa





**Fig. 28** Naipes Fournier (Proença, século XX)  
História das cartasde jogar e da Real  
Fábrica de cartas de Lisboa



**Fig. 29** Costa & Valério (Maluda, século XX)  
História das cartasde jogar e da Real  
Fábrica de cartas de Lisboa



**Fig. 30** Naipes Fournier (Baptista, século XX)  
História das cartasde jogar e da Real  
Fábrica de cartas de Lisboa



## Sumário 2 cap.

Através da pesquisa efectuada concluímos ser de grande relevância a criação de um baralho de cartas com provérbios tradicionais portugueses, uma vez que esta cultura está a cair em desuso, e não foi possível ainda a realização de uma completa e criteriosa catalogação dos provérbios e ditos populares existentes. Conseguimos reunir informação muito preciosa para o desenvolvimento deste trabalho graças à pesquisa e recolha feita pela autora Fernanda Frazão, no seu livro “História das Cartas de Jogar em Portugal” o que de outra forma seria impossível. Consideramos que existem várias soluções interessantes nos baralhos de cartas utilizados, contudo isso não alterou muito a morfologia dos naipes utilizados actualmente, exceptuando no início do seu aparecimento.

Constatámos que os jogos de cartas são uma ferramenta eficaz para a difusão de informação, uma vez que este é economicamente acessível e agrada de forma abrangente a todas as gerações.

## Referências Bibliográficas do 2 Cap.

- Brazão, J. R. (2004). Os Provérbios estão vivos em Portugal. Lisboa: Notícias Editorial.
- Caillois, R. (1990). Os jogos e os Homens. Lisboa: Edições Cotovia.
- Frazão, F. (2010). História das Cartas de Jogar em Portugal e da Real Fábrica de Cartas de Lisboa, do séc. XV até á actualidade. Lisboa: Apenas Livros.



## 3 Capítulo

# INVESTIGAÇÃO ACTIVA

## **Indução 3 cap.**

Neste capítulo vamos desenvolver e descrever o baralho de cartas criado nesta dissertação. Explicamos o conceito das cartas projectadas e a morfologia das ilustrações desenvolvidas, bem como o objectivo de cada um dos elementos utilizados. Fazemos referência as influências que despoletaram o resultado final e explicamos cada peça que constitui o projecto. Realizámos também uma descrição de todas as experiências que não resultaram e que porém deram novas orientações ao trabalho.

### **3.1 Argumento**

Criação e desenvolvimento de um baralho de cartas com provérbios tradicionais portugueses para pessoas de diferentes gerações e diferentes classes económicas e sociais. O desenvolvimento do baralho tem uma abordagem inclusiva numa perspectiva de incluir pessoas de diferentes gerações e de diferentes aptidões intelectuais.

## **3.2 Memória descritiva**

### **3.2.1 Público alvo**

Inicialmente considerámos desenvolver um baralho que transmitisse o conhecimento popular (provérbios tradicionais portugueses) para pessoas de diferentes gerações, de modo a juntar num mesmo jogo pessoas de idades e experiências diferentes, com o intuito de incentivar a troca de conhecimentos entre os jogadores. Chamámos assim ao baralho a ser desenvolvido um baralho intergeracional.

Após uma análise e pesquisa, redireccionamos o público-alvo e o objectivo deste projecto. Considerando que seria praticamente impossível que o grupo de pessoas a interagir num mesmo jogo, pertencesse sempre a diferentes gerações, redireccionámos o subtítulo do baralho para que passasse a ser um objecto de comunicação inclusivo. Tirando partido de características e atractivos de um jogo de cartas pretendeu-se incluir no mesmo jogo pessoas de diferentes gerações e experiências, mas não obrigando a presença de pessoas de diferentes faixas etárias. Assim o projecto foi sendo concebido e desenvolvido com especial atenção às capacidades físicas das várias faixas etárias para que despertasse o interesse e transmitisse o conhecimento às várias gerações.

O grupo de pessoas para o qual se dirige este projecto é bastante vasto e durante o desenvolvimento do baralho considerámos as capacidades de cada pessoa.

### 3.2.2 Definição do baralho

O baralho criado mantém características dos baralhos ocidentais de conhecimento actual. Contudo este projecto acrescenta ao baralho mais um elemento: os provérbios tradicionais portugueses do qual não existe registo da existência de nenhum baralho deste tipo em Portugal.

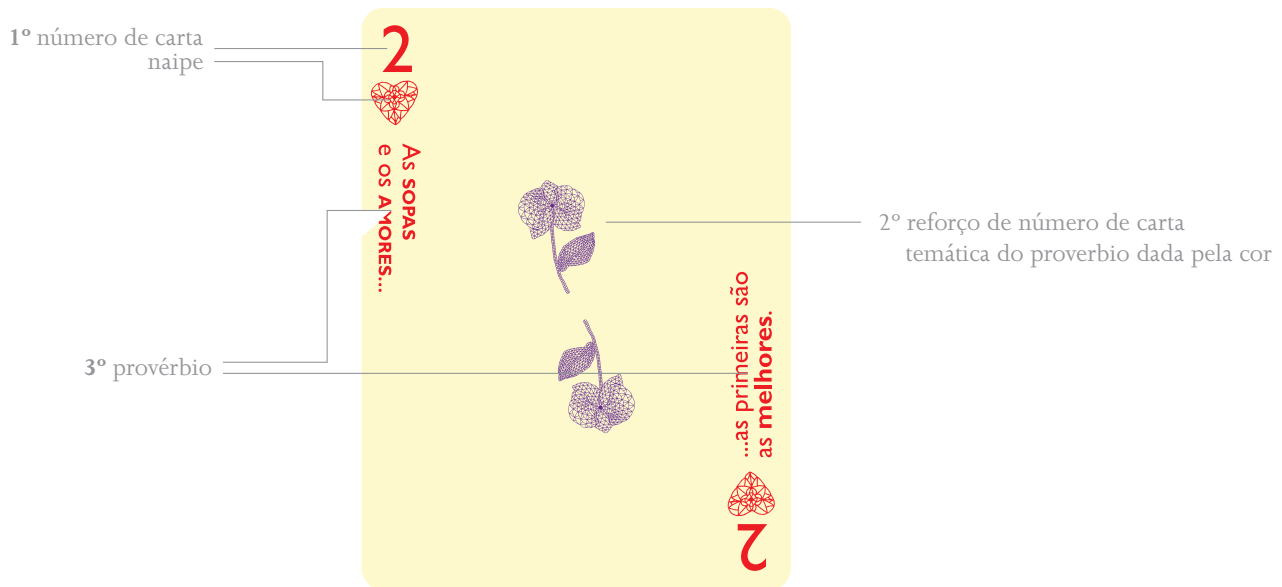
Adaptamos também as componentes escrita e pictórica deste baralho para que este tivesse alguma essência da cultura popular textualmente e graficamente.

O início do projecto começou pela pesquisa e definição dos provérbios a constar no baralho. Nos estudos seguintes realizados, seleccionámos um provérbio por cada carta do baralho, perfazendo um total de 52 provérbios. Portanto os utilizadores podem utilizar este baralho em qualquer jogo de cartas como por exemplo a bisca. No final do jogo consoante as cartas que juntaram, para que o utilizador aprenda e leia o provérbio, desenvolvemos uma tabela de pontuação que classifica os provérbios que estão nas cartas.

Definidos os provérbios a utilizar no baralho, estes foram divididos em quatro grupos com os temas do clima e agricultura, amor, saúde e justiça. Para as cartas do joker foi escolhido o tema da fortuna. A cada grupo foi associado uma figura e um símbolo. Inicialmente as figuras associadas aos grupos, eram susceptíveis de críticas porque se associavam à religião ou a figuras de fantasia, por esse motivo as figuras ou símbolos associados são agora figuras do quotidiano. Os elementos escolhidos para representar cada tema, não representam exclusivamente nenhum deles, estão contudo inseridos nos provérbios em geral e nas suas temáticas, são figuras neutras, que fazem parte do nosso quotidiano, da cultura popular. A figura do peixe associa-se à temática da saúde, a flor ao tema do amor, a folha à justiça e o pássaro à temática do clima e agricultura. Finalmente para as cartas dos jokers foram escolhidos dois provérbios relacionados com o tema da fortuna.

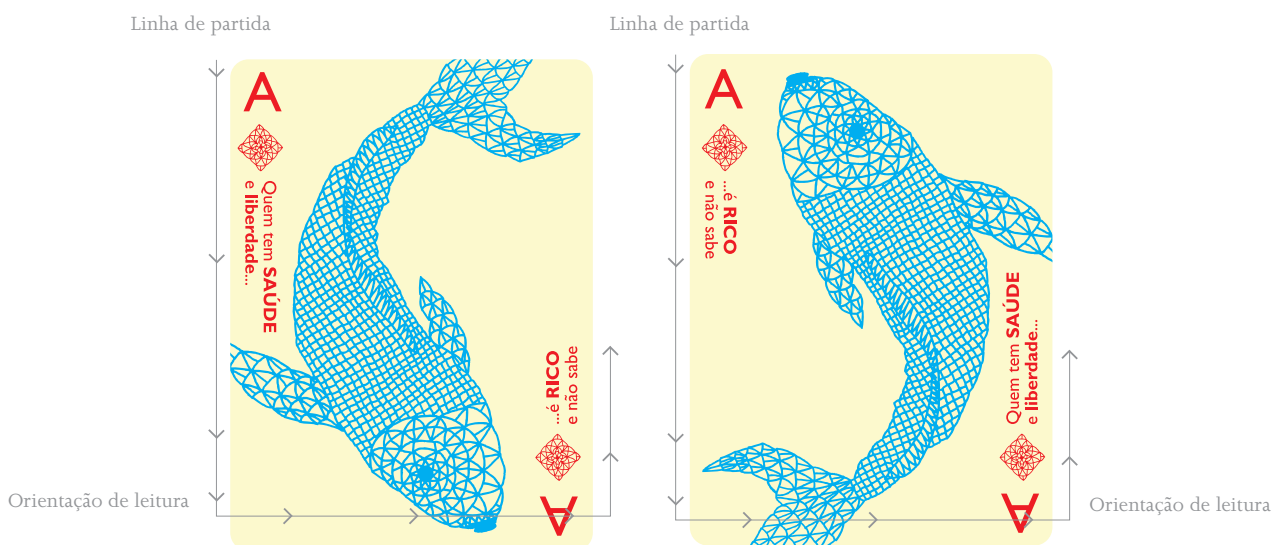
A partir do momento em que estabelecemos todos os provérbios a figurar nas cartas e respectivos grupos prosseguimos para a definição das tipologias gráficas a figurar nas cartas.





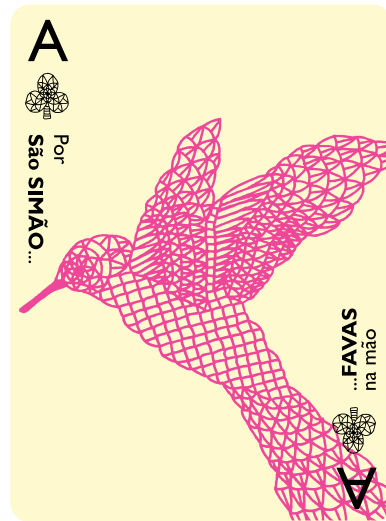
**Fig. 31** Imagem explicativa dos componentes da carta (Natali Nascimento, 2011)

Neste sentido estabelecemos uma hierarquia dos elementos colocados na carta, criando assim três níveis de leitura: primeiro o número e o naipe; em segundo o provérbio e em terceiro a figura do centro da carta. O valor é designado pelo número de figuras dispostas ou pela figura do rei, dama e valete, da carta. O grupo do provérbio designado na carta é correspondido pela cor das figuras do centro. Estabelecida a hierarquização é importante ter em conta a orientação de leitura que o utilizador faz da carta tendo em conta a orientação de leitura dos ocidentais e a capacidade de ser reversível da carta. Ou seja, pode ser lida sempre de cima para baixo e da esquerda para a direita mesmo que seja aplicada a rotação na carta. Neste sentido o provérbio na carta está dividido em duas frases que se podem ler sempre depois do número e naipe da carta de cima para baixo.



**Fig. 32** Imagem explicativa da orientação de leitura da carta (Natali Nascimento, 2011)

É importante referir o tratamento diferenciado que fizemos às quatro cartas dos “Às” relativamente ao posicionamento da figura de centro. No baralho convencional o Ás de espadas tem sempre um tratamento especial ou algo que o destaca das outras cartas, aplicando este conceito ao nosso baralho em todas as cartas de Às, a figura de centro está em maior escala descentralizada e em algumas zonas chega a ocorrer o corte da figura pelos limites da carta, adicionando desta forma maior destaque e impacto a cada carta.



**Fig. 33** Imagem do Ás paus do baralho de provérbios (Natali Nascimento, 2011)

No passo seguinte avançamos para estudo e criação da tipologia e influência das ilustrações utilizadas que foram criadas e desenvolvidas especialmente para este baralho. Dado que o objectivo do baralho será a transmissão do conhecimento tradicional, mais especificamente os provérbios tradicionais portugueses, a morfologia das ilustrações foram criadas com base nas rendas tradicionais portuguesas, estabelecendo desta forma um fio condutor. Este foi o ponto de partida para o desenvolvimento das figuras e determinam uma forma coerente a ligação entre todas as cartas do baralho.

Todas as figuras criadas fazem alusão à cultura tradicional portuguesa que cada vez mais está a cair no esquecimento e em desuso, recorrendo no nosso caso à utilização da renda portuguesa como algo feito à mão num desenho, artefacto que transmite o conhecimento tradicional que é transferido de geração em geração.

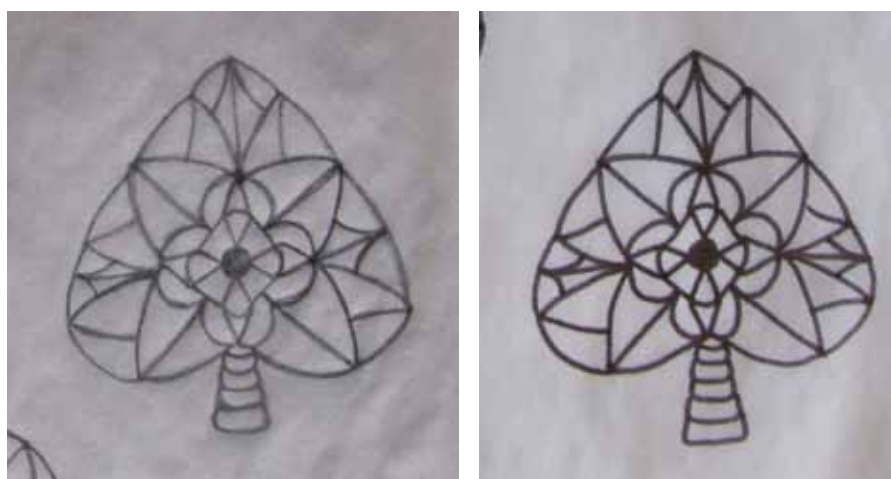
**Fig. 34** Imagem de um pano de renda  
(Natali Nascimento, 2011)

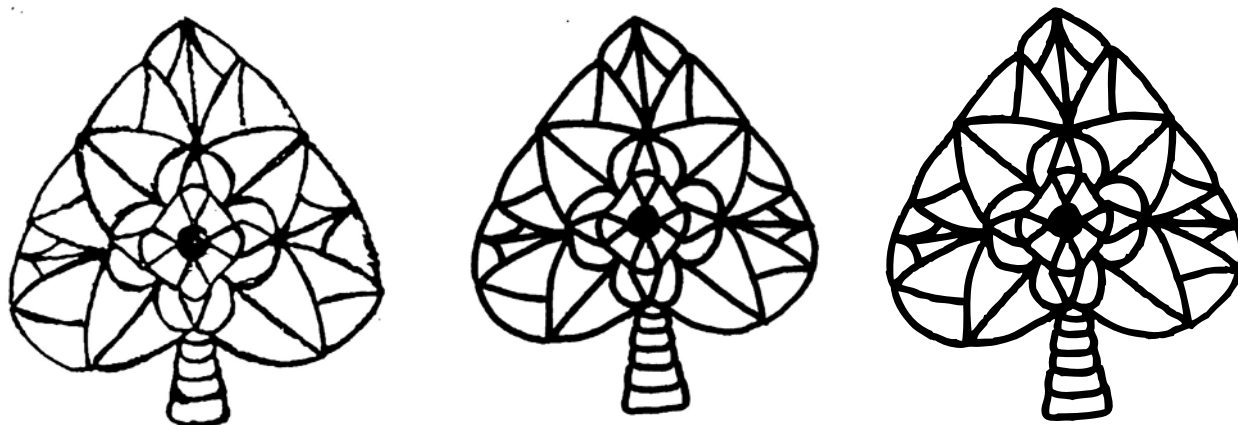


As ilustrações das figuras presentes foram desenhadas à mão num processo de construção ponto por ponto, ou seja, no processo de desenho estas figuras foram elaboradas como se fossem uma renda tradicional portuguesa e posteriormente foram digitalizadas e trabalhadas no computador mantendo as características do trabalho manual e da irregularidade presentes num artefacto feito à mão.

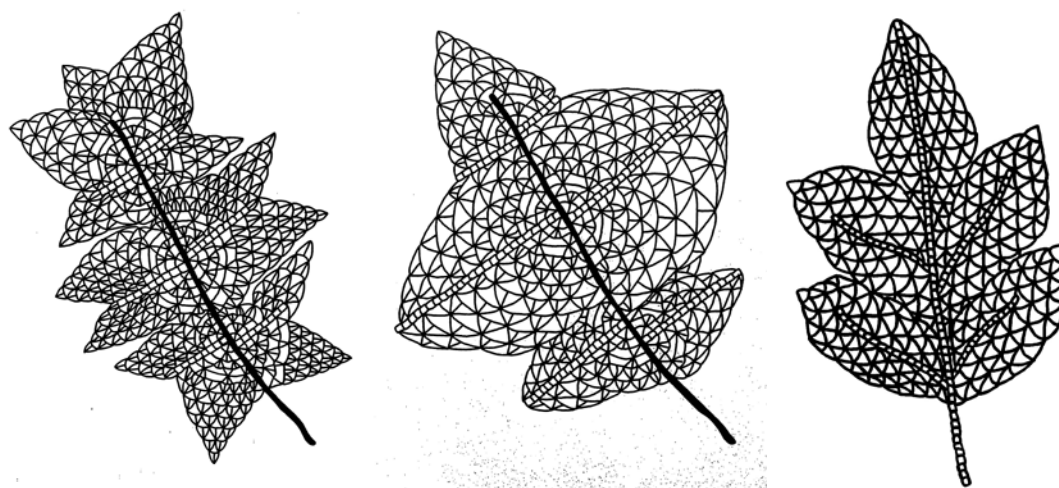
São ainda figuras de sugestão bidimensional, as quais são representadas sómente pelo traço da linha escura sobre o fundo claro, que é a situação mais convencional de representação.

**Fig. 35** Imagem explicativa de  
evolução do desenho dos naipes  
(Natali Nascimento, 2011)



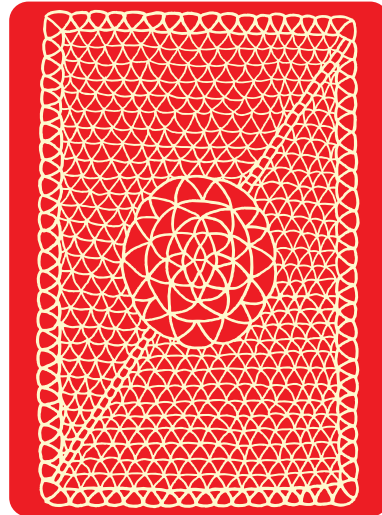


**Fig. 36** Imagem explicativa de evolução do desenho dos naipes (Natali Nascimento, 2011)



**Fig. 37** Imagem explicativa de evolução do desenho da figura da Folha (Natali Nascimento, 2011)

Para definir e estabelecer as relações entre a figura fundo do nosso baralho baseamo-nos nos estudos de Rudolf Arnheim. Segundo Arnheim, Edgar Rubin descobriu que a superfície limitada circundada tende a ser vista como figura e a circundante ilimitada como fundo (Arnheim, 1980, p. 21). Arnheim refere também que segundo Rubim as áreas proporcionalmente menores tendem a ser vistas como figuras (Arnheim, 1980, p. 219). Por essa razão e tendo como base os estudos apresentados no livro de Arnheim, cada carta tem um fundo de cor clara e todos os elementos definidos pela linha, as figuras em cor escura proporcionando assim uma melhor leitura da carta durante o jogo. No reverso da carta temos a situação contrária, o desenho de linha em cor claro e o fundo em cor escura, isto para criar uma diferenciação e dinâmica em relação ao verso da carta.



**Fig. 38** Imagem do reverso do baralho de cartas com provérbios (Natali Nascimento, 2011)

Para manter o equilíbrio e leveza do desenho no reverso das cartas este contém uma linha marcada, que vai da esquerda para a direita e debaixo para cima, segundo os estudos de Arnheim nesta posição a figura estará em ascensão.

“O historiador de arte Heinrich Wölfflin mostrou que os quadros mudam a aparência e perdem o significado quando se os observa pela imagem que projectam num espelho, concluiu que isto acontece porque os quadros são lidos da esquerda para a direita, e naturalmente a sequencia muda quando o quadro se inverte. Wölfflin observou que a diagonal que vai da parte inferior esquerda até a parte superior direita é vista em ascensão, a outra como se descesse. Qualquer objecto pictórico parece mais pesado do lado direito do quadro”

(Arnheim, 1980, p. 25)

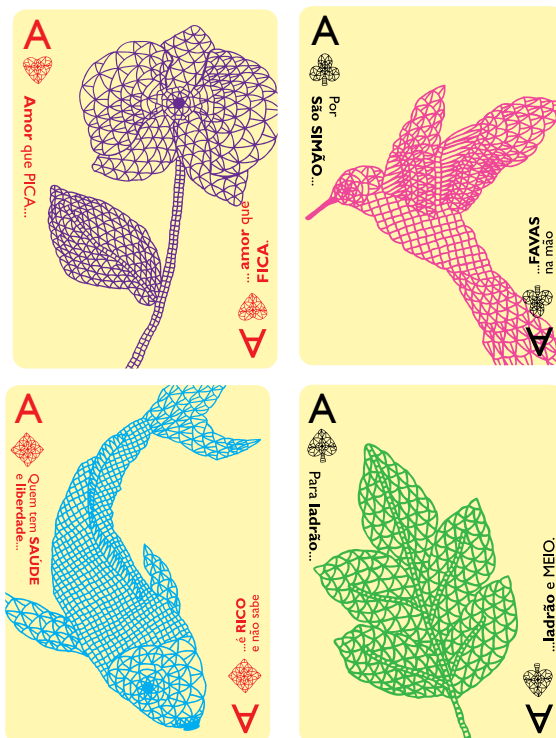
Já foi mencionado acima que as formas, ou seja, as figuras têm cor escura, e o fundo tem uma cor clara, fazendo assim distinção entre os elementos da cor e o fundo. Neste sentido as cores utilizadas nas figuras só vêm reforçar a função de cada figura. Esta afirmação tem como base o estudo de Arnheim em que a forma identifica melhor um objecto do que a cor.

“Por si só, a forma é um meio de identificação melhor do que a cor, não somente porque oferece muito mais tipos de diferença qualitativa, mas também porque suas características distintivas são muito mais resistentes as variações do ambiente”

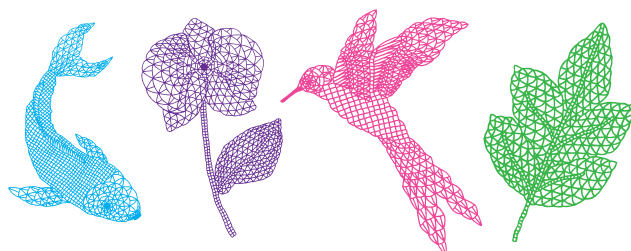
(Arnheim, 1980, p. 324)



As diferentes cores foram utilizadas e seleccionadas de forma objectiva. O fundo a amarelo muito claro mantém a diferenciação entre os objectos e não é uma cor agressiva (uma vez que os utilizadores podem estar muitas horas a jogar) e sendo próxima do vermelho e é uma cor quente tornando o baralho mais pessoal e personalizado, representante de uma cultura. Nos cantos superior esquerdo e inferior direito a representação do número da carta, naipe e provérbio estão a vermelho ou preto, isto para manter ligação aos baralhos convencionais, que têm sempre os naipes vermelhos e os pretos. Às figuras de centro da carta, está sempre associada uma cor consoante o tema do provérbio colocado na carta: ao tema de justiça (figura da folha) o verde, ao tema de saúde (figura do peixe) o azul, ao tema do amor (figura da flor) o roxo, ao clima e agricultura (figura do pássaro) o rosa e os jokers com o tema da fortuna o laranja.



**Fig. 39** Imagem dos quatro naipes de Ás (Natali Nascimento, 2011)

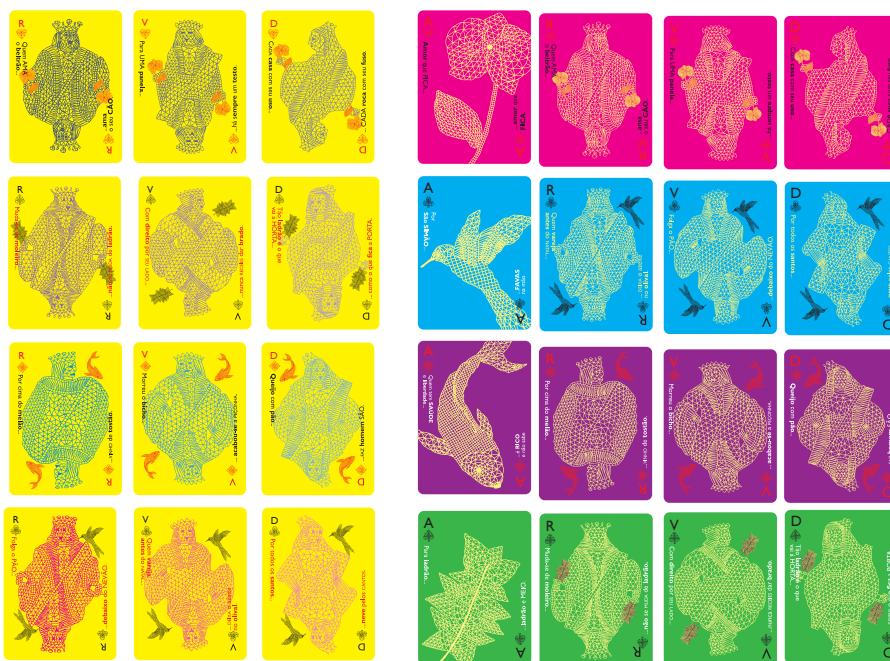


**Fig. 40** Figuras representativas dos grupos de provérbios (Natali Nascimento, 2011)

As cores seleccionadas remetem para a cultura popular presente em todos os objectos tradicionais. Estes objectos normalmente são bastante coloridos e alegres, bem como a relação forma - fundo e o contraste e legibilidade, isto é, com base no ensaio sobre tipografia de Eric Gill tanto os textos como as figuras são tratados de forma clara, a fonte utilizada é sem serifas e em corpo doze. Tanto o texto como as imagens são tratados de forma convencional, a figura a cor escura e o fundo a cor clara que permite obter uma melhor leitura da carta mesmo para os utilizadores que possam ter dificuldade de visão.

“A legibilidade na prática corresponde aquilo a que estamos habituados”

(Gill, 2003, p. 71)



**Fig. 41** Exemplos de experiências com cores que não resultaram (Natali Nascimento, 2011)

**Fig. 42** Exemplos de experiências com cores que não resultaram (Natali Nascimento, 2011)



**Fig. 43** Roupas tradicionais minhotas  
(Natali Nascimento, 2011)



Sendo este um baralho que pretende ser inclusivo as escalas dos elementos da carta são um factor bastante importante, mantendo uma hierarquia de leitura (aspecto já mencionado anteriormente) sempre em escalas maiores do que o habitual, garantindo assim que os intervenientes do jogo que têm dificuldade de visão consigam ler de igual forma aos que não têm qualquer dificuldade.

A tipografia escolhida traz maior legibilidade ao texto, sendo uma tipografia humanista a gill sans inicialmente muito utilizada em sinalética, displays e publicidade, é uma fonte que se caracteriza pela sua legibilidade pelo facto de ter um desenho de formas bem definido, grande abertura e variação na espessura do traço. Esta é uma fonte renascentista humanista, tem referência as características das fontes desenhadas nessa época. Estas características fazem desta fonte uma boa opção para utilização no texto e numeração das cartas.

*“RENASCENTISTA (séculos 15 e 16): traço modulado; eixo humanista [oblíquo]; terminais precisos, feitos com pena; abertura grande; itálico equivalente e independente do romano.”*

(Bringhurst, 2008, p. 17)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

**Fig. 44** Fonte tipográfica Gill Sans  
Regular (Eric Gill, 1930) Tipografia  
origens, formas e uso das letras

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**

Cada carta do baralho tem então por conseguinte dois níveis de leitura, que se reforçam mutuamente mas também transmitem informação importante ao interveniente. No primeiro nível de leitura, temos o código da linguagem textual, na linguagem textual temos toda a informação de número ou figura (rei, dama, valete e joker), e o provérbio inserido na carta. Num segundo nível de leitura temos a linguagem da forma, toda ela sempre tratada de modo coerente, através do desenho da linha em cor escura e fundo claro como já referido neste capítulo. No código de linguagem plástico temos todas as figuras referentes aos naipes, as figuras de rei dama valete e jokers e as quatro figuras associadas a cada grupo de provérbios: o peixe, a flor, a folha e o pássaro. No seu conjunto todas as cartas têm o intuito de transmitir a cultura popular desde os provérbios transcritos até a morfologia do desenho das figuras.

### 3.2.3 Provérbios utilizados

Na pesquisa dos provérbios a figurar nas cartas tivemos o cuidado de seleccionar aqueles que fossem menos conhecidos, portanto estamos assim a recuperar provérbios que muito provavelmente não sendo do conhecimento das gerações mais novas iriam cair no esquecimento. Um outro critério utilizado na selecção foi os valores que os provérbios pudessem transmitir aos intervenientes, fazendo um pouco alusão ao que as histórias faziam conosco, tinham sempre uma moral como por exemplo o conto do velho do rapaz e do burro. Os provérbios presentes nas cartas também podem transmitir valores e ensinamentos como acontecia nas gerações passadas.

Neste sentido a temática dos cinco grupos foi definida tendo por base, os conhecimentos que poderiam ser transmitidos nos provérbios, os valores e a abundância temática. A partir destes critérios definimos os seguintes grupos: alusivos a saúde (figura do peixe), alusivos ao clima e agricultura (figura do pássaro), alusivos ao amor (figura da flor), alusivos a justiça (figura da folha), alusivos a fortuna (figura dos jokers).

### **Alusivos a saúde (figura do peixe)**

Morte do lobo, saúde do rebanho. (citador, 2011)

Quando é de morte o mal, não há médico para curar tal. (Portal da literatura, 2006)

Antes pobre com saúde do que rico com doenças. (Portal da literatura, 2006)

A maior riqueza é a saúde. (Brazão, 2004, p. 38)

Quem tem saúde e liberdade é rico e não sabe. (Brazão, 2004, p. 180)

Queijo com pão faz homem são. (Portal da literatura, 2006)

Morreu o bicho acabou-se a peçonha. (new-digital, 2010)

Por cima do melão vinho de tostão. (Portal da literatura, 2006)

Os erros dos médicos a terra cobre. (Portal da literatura, 2006)

Uma maçã por dia dá uma vida sadia. (Portal da literatura, 2006)

A saúde vale mais que o dinheiro. (Brazão, 2004, p. 41)

Quem repica os sinos está de saúde. (Portal da literatura, 2006)

Não há saúde sem satisfação nem alegria com cuidados. (Portal da literatura, 2006)

### **Alusivos ao clima e agricultura (figura do pássaro)**

Por São Simão favas na mão. (Portal da literatura, 2006)

Por todos os santos neve pelos cantos. (Portal da literatura, 2006)

Quem vareja antes do natal deixa o azeite no olival. (Portal da literatura, 2006)

Folga o pão de baixo do nevão. (Portal da literatura, 2006)

Galinhas de São João pelo natal ovos dão. (Folclore-online, 2009)

Dos santos ao natal inverno natural. (Brazão, 2004, p. 76)

São Miguel soalheiro enche o celeiro. (Portal da literatura, 2006)

Lavra pelo São João terá palha e grão. (Folclore-online, 2009)

Sardinha de São João pinga no pão. (Folclore-online, 2009)

Por São Matias noites iguais aos dias. (Portal da literatura, 2006)

Se queres bom alhal planta-o pelo natal. (Portal da literatura, 2006)

São Miguel das uvas tanto dardas e tão pouco duras. (Portal da literatura, 2006)

Por São Pedro fecho o rego. (Folclore-online, 2009)

### **Alusivos ao amor (figura da flor)**

Quem ama o beltrão ama o seu cão. (Portal da literatura, 2006)  
 Amor que pica amor que fica. (Brazão, 2004, p. 46)  
 Cada casa com seu uso cada roca com seu fuso. (Brazão, 2004, p. 57)  
 Para uma panela há sempre um testo. (Brazão, 2004, p. 146)  
 Amor e reinar nunca dois a par. (Portal da literatura, 2006)  
 Velho e namorado cedo enterrado. (Portal da literatura, 2006)  
 Quem tem amores tem sabores. (Portal da literatura, 2006)  
 Grande amor grande labor. (Portal da literatura, 2006)  
 Amor ausente amor para sempre. (Brazão, 2004, p. 46)  
 Amor de praia fica enterrado na areia. (Portal da literatura, 2006)  
 A dificuldade é o aguilhão do amor. (Portal da literatura, 2006)  
 Amores arrufados amores dobrados. (Brazão, 2004, p. 49)  
 As sopas e os amores as primeiras são as melhores. (Portal da literatura, 2006)

### **Alusivos a justiça (figura da folha)**

Para ladrão, ladrão e meio. (Portal da literatura, 2006)  
 Muda-se de moleiro não se muda de ladrão. (Portal da literatura, 2006)  
 Com direito por seu lado nunca receies dar brado. (Portal da literatura, 2006)  
 Tão ladrão é o que vai á horta como o que fica a porta. (Portal da literatura, 2006)  
 Juiz bondoso faz o povo maldoso. (Folclore-online, 2009)  
 Juiz da aldeia um ano no mando, outro na cadeia. (Folclore-online, 2009)  
 Bom julgador por si se julga. (Brazão, 2004, p. 55)  
 As moscas não se apanham com vinagre (Portal da literatura, 2006)  
 Para homem honroso não há mau juiz. (Folclore-online, 2009)  
 Para o povo é a lei não para o rei. (Folclore-online, 2009)  
 Quem traz demanda com o demo anda. (Folclore-online, 2009)  
 Vale a lei o que quer o rei. (Folclore-online, 2009)  
 Cada cabeça sua sentença. (Portal da literatura, 2006)

### **Alusivos a fortuna (figura dos jokers)**

A fortuna, a alguns dá muito, mas a ninguém dá bastante. (citador, 2011)  
 A azeitona e a fortuna, às vezes muita, às vezes nenhuma. (citador, 2011)

### 3.2.4 Definição da tabela de pontuação dos provérbios

Para existir transmissão de conhecimento neste caso específico dos provérbios tradicionais portugueses, é importante que o interveniente leia o provérbio inscrito na carta. Para que isso aconteça desenvolvemos uma tabela de pontuação dos provérbios, a tabela tem dois eixos, o eixo da pontuação e o da temática, ou seja, o grupo a que pertence cada provérbio. Com esta resolução os intervenientes do jogo, podem no final de cada jogo consoante as cartas que juntaram, lerem o provérbio e consultar a tabela de pontuação. O jogador que obtiver maior pontuação nos provérbios ganha. Assim este baralho vem acrescentar mais uma etapa no jogo, podem jogar qualquer jogo com este baralho como por exemplo a sueca, numa segunda fase consultam a tabela de provérbios, ou seja, podem existir no mesmo jogo os vencedores do jogo de sueca (como por exemplo) e o vencedor que juntou os provérbios com mais pontos.

TEMA PONTUAÇÃO	 <b>SAÚDE</b>	 <b>CLIMA E AGRICULTURA</b>	 <b>AMOR</b>	 <b>JUSTIÇA</b>	<b>Jokers FORTUNA</b>
<b>2</b>	1.Morte do logo... ...saúde do rebanho. 2.A MAIOR riqueza... ...é a saúde.	1.São Miguel das uvas... ...tanto dardas e tão pouco duras. 2.São Miguel SOALHEIRO... ...enche o celeiro.	1.Quem TEM amores... ...tem sabores. 2.Amores arrufados... ...amores DOBRADOS.	1.Para HOMEN honroso... ...não há mau juiz. 2.Cada CABEÇA... ...SUA sentença.	
<b>4</b>	3.Quando é de MORTE o mal... ...não há médico para CURAR TAL. 4.Antes pobre COM SAÚDE... ...do que rico COM DOENÇAS.	3.Por São Matias... ...noites IGUAIS aos dias. 4.GALINHAS de São João... ...pelo NATAL ovos dão.	3.As SOPAS e os AMORES... ...as primeiras são as melhores. 4.Grande amor... ...grande LABOR.	3.As moscas NÃO SE APINHAM... ...com vinagre. 4.Vale a LEI... ...o que QUER o REI.	1.A fortuna, a alguns DÁ muito... ...mas a ninguém DÁ bastante. 2.A azeitona e a fortuna... ...às vezes nenhuma.
<b>6</b>	5.NÃO há SAÚDE sem satisfação... ...nem alegria COM CUIDADOS. 6.Uma maçã por DIA... ...dá uma vida sadia.	5.Dos santos ao natal... ...inverno natural. 6.Se queres bom alhal... ...planta-o PELO NATAL.	5.Amor ausente... ...amor para SEMPRE. 6.A dificuldade é o... ...AGULHAO do amor.	5.Quem traz demanda... ...com o demo ANDA. 6.Bom JUEGADOR... ...por si se julga.	
<b>8</b>	7.Quem REPIÇA os sinos... ...está de saúde. 8.Os erros dos médicos... ...a terra CORRE.	7.Sardinha de São João... ...pinga no PÃO. 8.Por São Pedro... ...fecho o REGO.	7.Velho e NAMORADO... ...cedo enterrado. 8.Amor e reinar... ...NUNCA dois a par.	7.Para o povo é a LEI... ...não para o REI. 8.Juiz bondoso... ...faz o POVO maldoso.	
<b>10</b>	9.A saúde vale mais... ...que o dinheiro. 10.Por cima do melão... ...vinho de tostão.	9.Lavra pelo São João... ...terás palha e grão. 10.Folga o PÃO... ...debaixo do NEVÃO.	9.Amor de praia FICA... ...enterrado na areia. 10.Para UMA panela... ...há sempre um testo.	9.Juiz da aldeia um ANO no mando... ...outro na cadeia. 10.Tão ladrão é o que, vai à HORTA... ...como o que fica à PORTA.	
<b>12</b>	11.Morreu o bicho... ...acabou-se a PECONHA. 12.Queijo com pão... ...faz homem SÃO.	11.Quem vareja antes do NATAL... ...DEIXA o azeite no olival. 12.Por todos os santos... ...neve pelos CANTOS.	11.Cada casa com seu uso... ...CADA roca com seu fuso. 12.Quem AMA o beltrão... ...ama o seu CÃO.	11.Com direito por seu lado... ...nunca RECES dar brado. 12.Muda-se de moleiro... ...não se muda de ladrão.	
<b>14</b>	13.Quem tem SAÚDE e liberdade... ...é RICO e não sabe.	13.Por São SIMÃO... ...FAVAS na mão.	13.Amor que PICA... ...amor que FICA.	13.Para ladrão... ...ladrão e MEIO.	

Fig. 45 Maqueta do desdobrável tabela de pontuação dos provérbios (Natali Nascimento, 2011)

O desdobrável tem 10x7 cm fechado e 28x20 aberto

**Fig. 46** Maqueta da tabela de pontuação dos provérbios (Natali Nascimento, 2011)



**Fig. 47** Maqueta da tabela de pontuação dos provérbios (Natali Nascimento, 2011)



**Fig. 48** Maqueta da tabela de pontuação dos provérbios (Natali Nascimento, 2011)





### 3.2.5 Desenvolvimento da embalagem e folheto explicativo do baralho

Para completar este projecto seria importante o desenvolvimento da embalagem do baralho com um folheto explicativo do conceito das cartas para que os utilizadores possam ter uma melhor percepção do baralho criado. Sendo assim, seguindo a mesma linha de orientação tanto a embalagem como o folheto explicativo faz a mesma alusão à cultura popular e utiliza a mesma morfologia no desenho desenvolvido para as cartas. A embalagem e o folheto foram desenvolvidos tendo como base inspiradora as embalagens de sardinhas que se podem encontrar na loja *A vida portuguesa*. As latas vêm embrulhadas em papel dentro de uma caixa.



**Fig. 49** Imagem de embalagens das conservas Tricana (s.a., 2010) [http://madeinportugal560.blogspot.com/2010/04/tricana-80-anos-bem-conservados\\_25.html](http://madeinportugal560.blogspot.com/2010/04/tricana-80-anos-bem-conservados_25.html)

A embalagem do baralho segue o mesmo raciocínio, tendo uma caixa, constituída por dois tabuleiros que se encaixam um no outro. Aqui o desenho do reverso da carta repete-se, utilizando numa tampa o fundo em cor escura e a forma desenhada com linha em cor clara, fazendo o inverso na outra tampa. Esta técnica vai criar um contraste mas ao mesmo tempo uma continuidade em relação ao baralho que está no interior.





**Fig. 49** Maqueta da embalagem do baralho de cartas com provérbios (Natali Nascimento, 2011)



**Fig. 50** Maqueta da embalagem do baralho de cartas com provérbios (Natali Nascimento, 2011)

O folheto explicativo no verso contém a informação explicativa do conceito do baralho, o verso contém um desenho de linha em cor escura sobre fundo branco, fazendo alusão a um naperon de renda. Quando o utilizador abrir a caixa vai encontrar o baralho embrulhado no folheto como se este fosse algo de valioso que deve ter tratado com cuidado e que não deve ser perdido. Com isto pretendemos intensificar o objectivo que desencadeou a criação deste baralho que é a transmissão do conhecimento dos provérbios populares atreves das diferentes gerações.

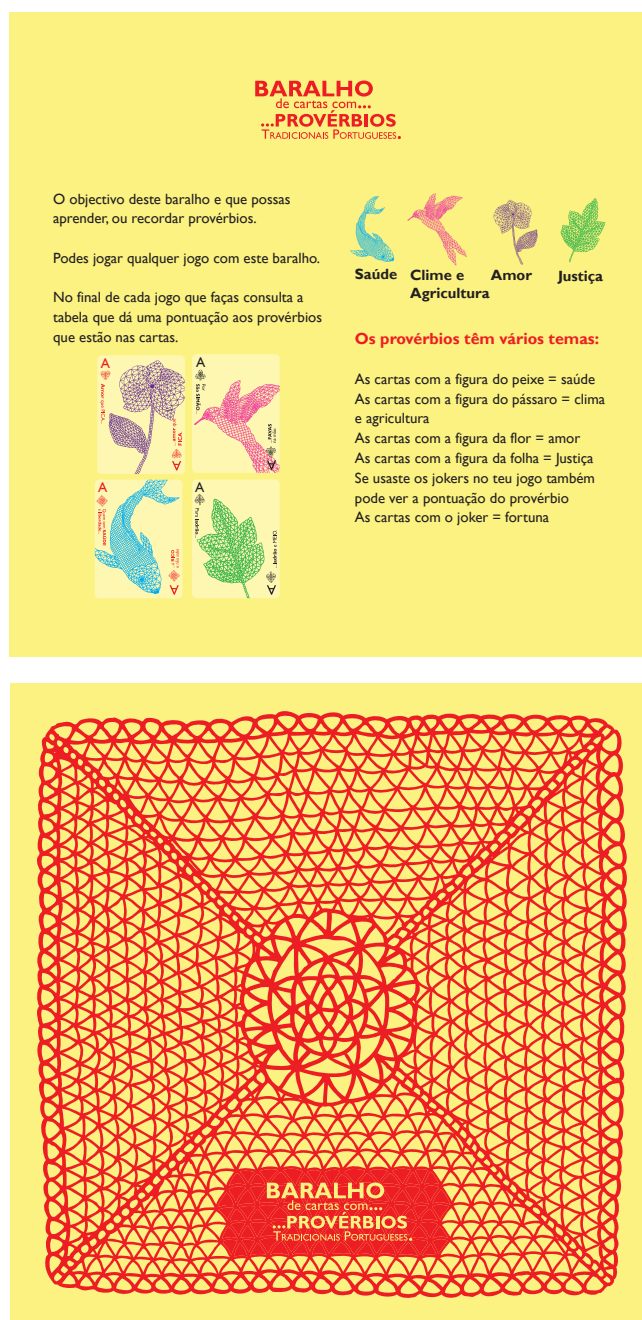


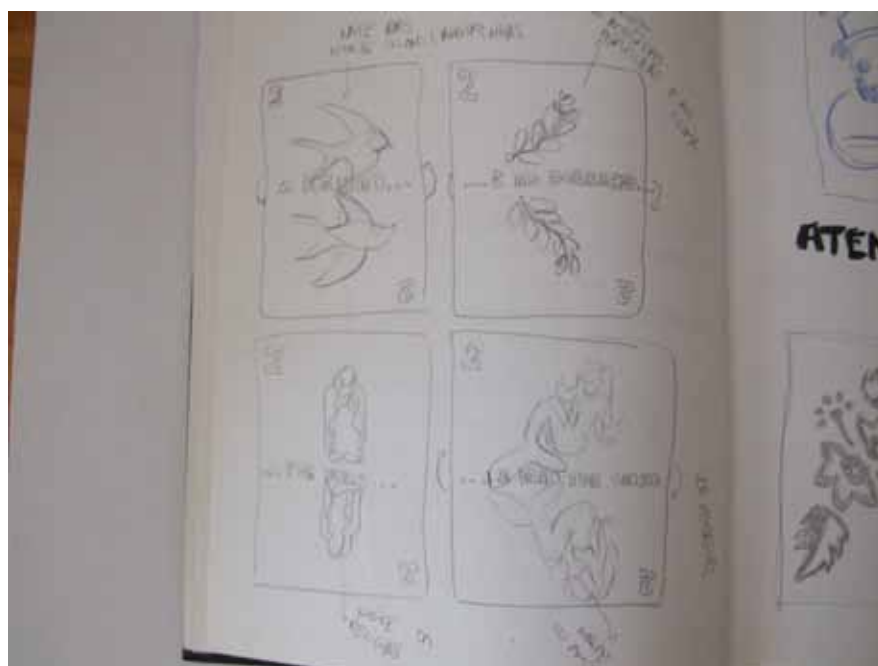
Fig. 51 Maqueta do folheto explicativo do baralho (Natali Nascimento, 2011)

O Folheto explicativo tem 16x16 cm.

### 3.3 Fase experimental

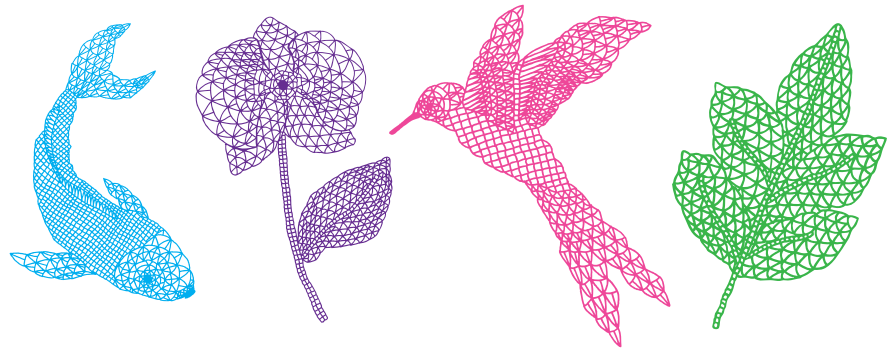
A fase experimental foi bastante importante para chegarmos aos resultados obtidos actualmente, uma vez que foi a partir de experimentação e estudo de varias soluções que fomos traçando o caminho mais correcto e eliminando hipóteses e soluções que não resultariam. Sendo assim, sempre que ao verificar que uma experiência não iria resultar no baralho recuávamos e voltávamos a estabelecer novas metas e soluções.

Depois da pesquisa e da selecção dos provérbios que potencialmente poderiam figurar no baralho, considerámos ser mais correcto estabelecer quatro grupos de provérbios consoante o tema. As primeiras opções foram: o grupo de provérbios das andorinhas, que estariam relacionados com as estações do ano; o grupo de provérbios das sereias, que estariam relacionados com o amor; o grupo de provérbios da agricultura e o grupo de provérbios das festas tradicionais. Associado a cada grupo estaria um símbolo que no caso dos grupos indicados acima não estavam a ser tratados de forma inclusiva e podiam ser alvo de críticas tendo em conta a religião, crença e classe social dos potenciais utilizadores do baralho.



**Fig. 52** Imagem das primeiras experiências, esboço da divisão dos provérbios nas cartas (Natali Nascimento, 2011)

Concluímos então que deveríamos associar símbolos menos comprometedores e que não estejam associados a crenças religiosos ou que possam ser susceptíveis a críticas. Assim os símbolos associados aos grupos de provérbios são neutros a esses temas, são eles: peixe associado aos provérbios relacionados com a saúde, a flor relacionado com o amor, a folha associado ao tema da justiça e o símbolo do pássaro relacionado com o clima e a agricultura

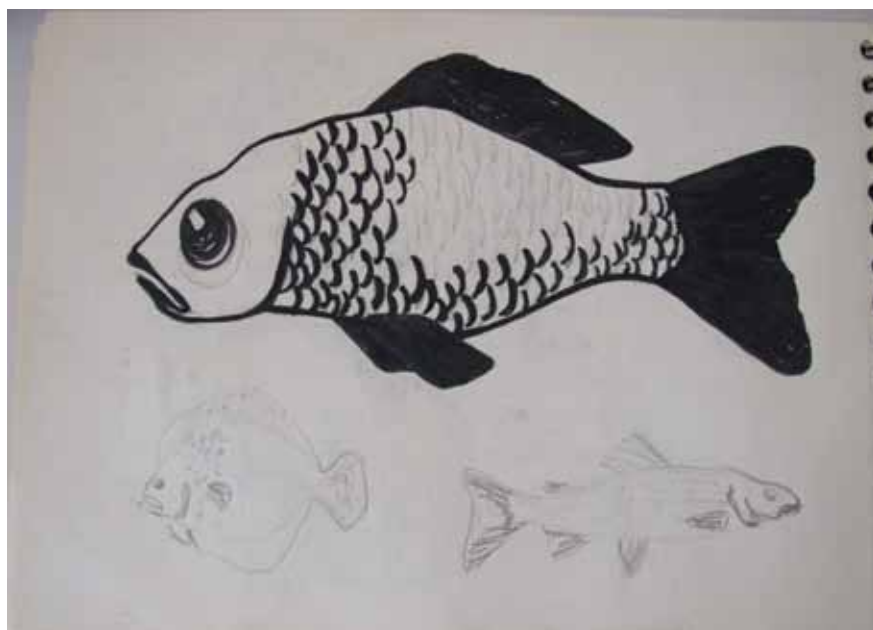


**Fig. 53** Figuras representativas dos grupos de provérbios (Natali Nascimento, 2011)

Outra conclusão a que chegamos a partir de desenhos de estudo, está relacionada com a inserção dos provérbios nas cartas. Nas primeiras experiências que realizámos, um provérbio era dividido em quatro cartas do mesmo valor, como a situação de quando o jogador consegue juntar os quatro ases do baralho, obtinha assim o provérbio completo. Conclusão, esta composição de jogo diminuía as possibilidades e quantidade de provérbios utilizados no baralho, o utilizador rapidamente perderia o interesse, e todo o processo de transmissão de conhecimento era interrompido. Após esta experiência decidimos colocar um provérbio em cada carta fazendo que o baralho tenha 52 provérbios diferentes e que através de um sistema de pontos o interveniente pode continuar a jogar em qualquer outro jogo com este baralho. No final consoante as cartas que reuniu, consulta a tabela de pontuação dos provérbios e o jogador ou equipa que “amealhar” mais pontos ganha.

O desenho dos naipes e das figuras associadas a cada grupo de provérbios também teve necessidade de um estudo e experimentação mais profundos que gerou algumas soluções que não resultaram, para que pudéssemos chegar às actuais ilustrações. Os primeiros desenhos destes símbolos eram bastante difusos e podiam gerar confusão durante a leitura do interveniente e necessitavam de maior personalidade tendo em conta que com este baralho pretendemos transmitir o conhecimento popular

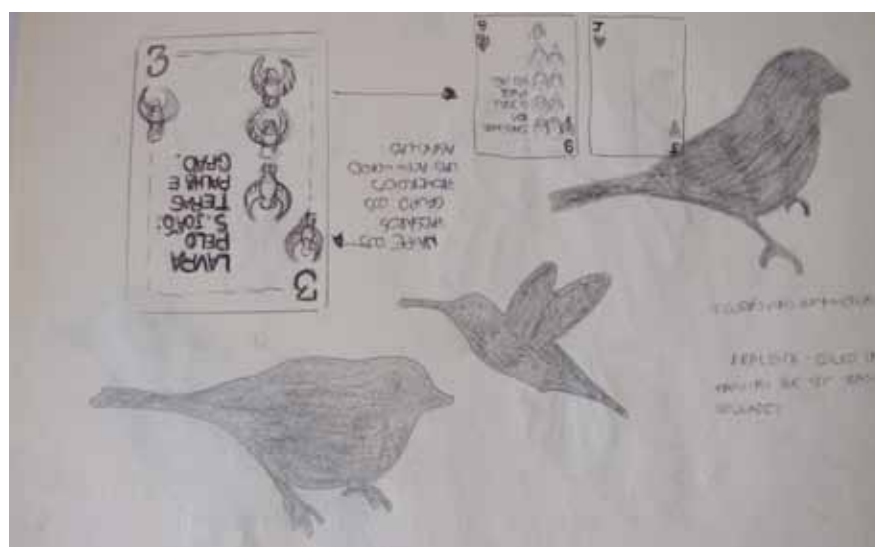
Também os elementos figurativos do mesmo deveriam transmitir essa cultura e obrigatoriamente serem compreensíveis e reconhecíveis ao interveniente.



**Fig. 54** Esboços das figuras de cada grupo de provérbios (Natali Nascimento, 2011)



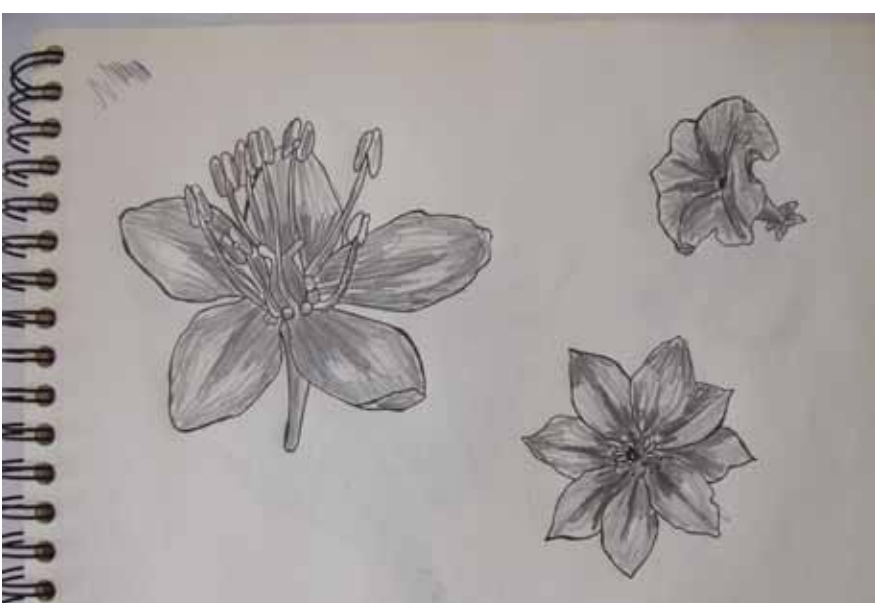
**Fig. 55** Esboços das figuras de cada grupo de provérbios (Natali Nascimento, 2011)



**Fig. 56** Esboços das figuras de cada grupo de provérbios (Natali Nascimento, 2011)



**Fig. 57** Esboços das figuras de cada grupo de provérbios (Natali Nascimento, 2011)



**Fig. 58** Esboços das figuras de cada grupo de provérbios (Natali Nascimento, 2011)





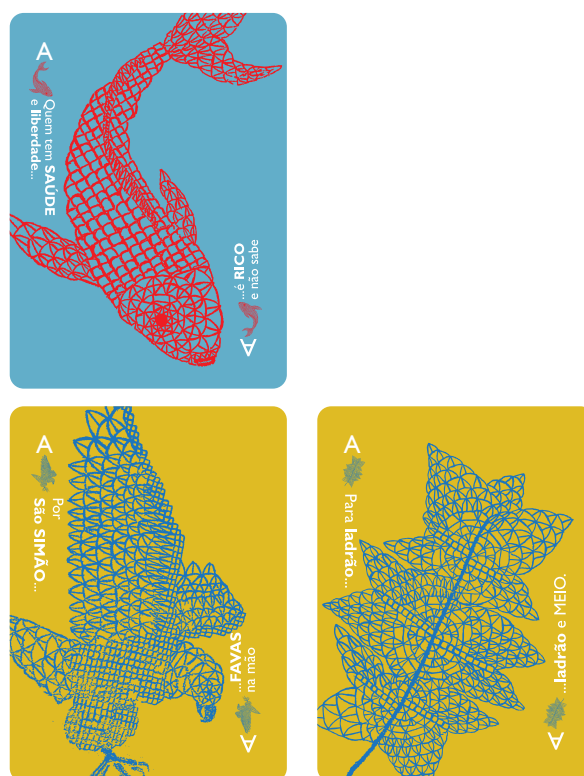
Fig. 59 Experiências das cartas com provérbios (Natali Nascimento, 2011)



Fig. 60 Experiências das cartas com provérbios (Natali Nascimento, 2011)



**Fig. 61** Experiências das cartas com provérbios (Natali Nascimento, 2011)



**Fig. 62** Experiências das cartas com provérbios (Natali Nascimento, 2011)

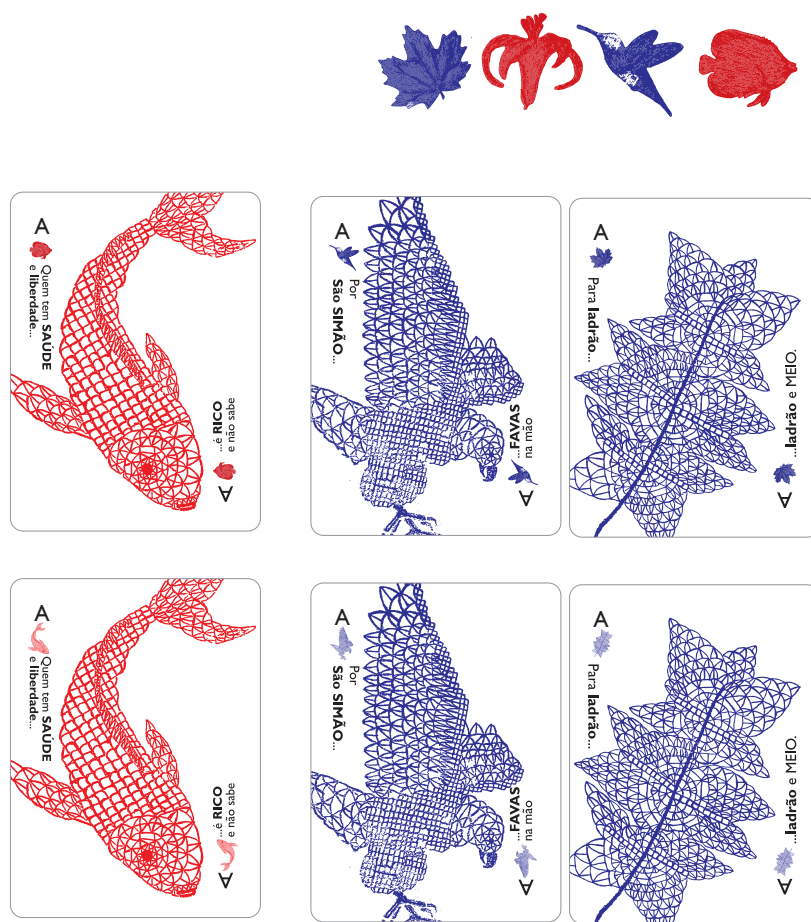


Fig. 63 Experiências das cartas com provérbios (Natali Nascimento, 2011)

### 3.4 O Baralho, maqueta

Fig. 64 Maqueta, baralho final, quatro ases (Natali Nascimento, 2011)

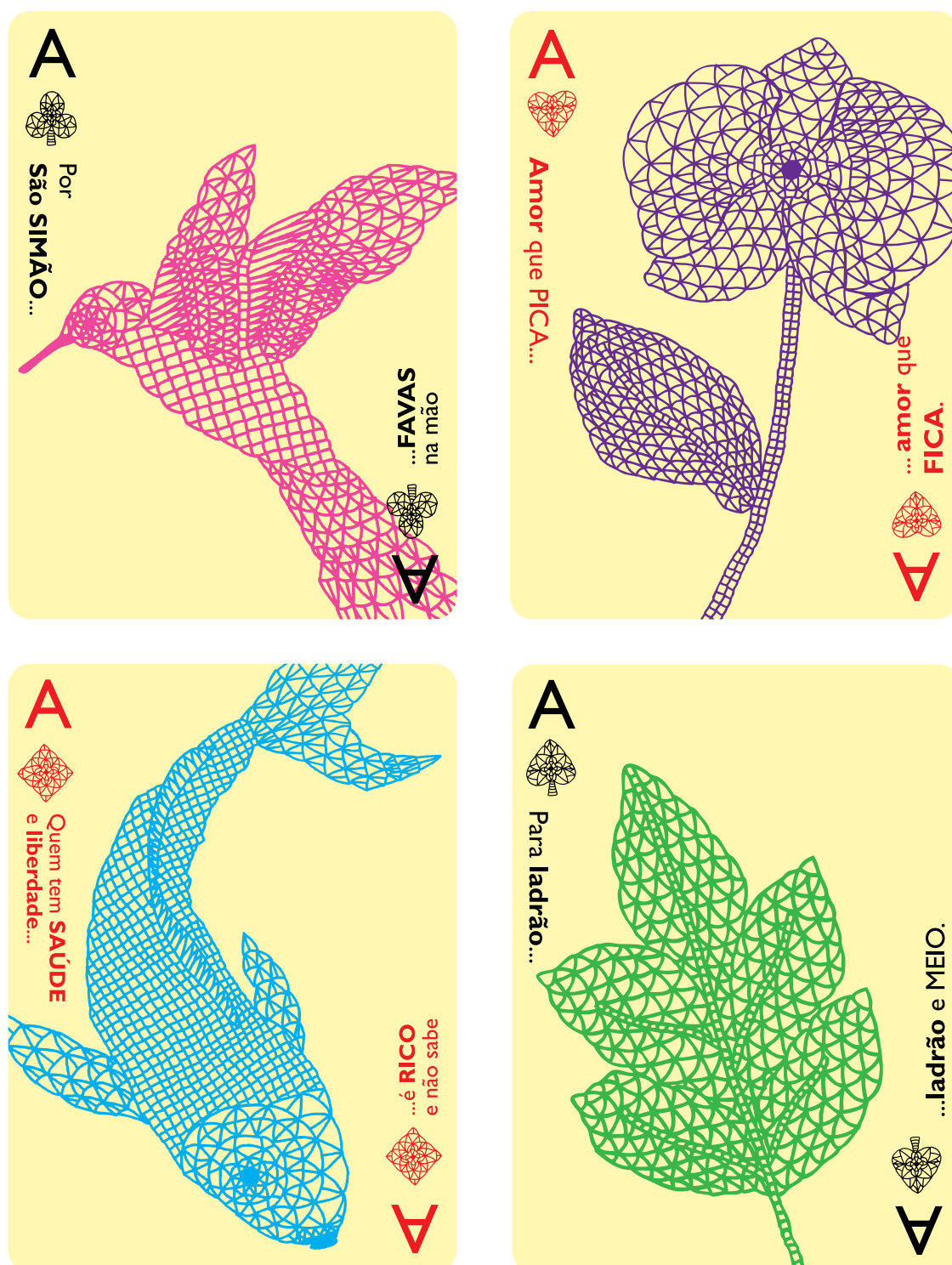


Fig. 65 Maqueta, baralho final, quatro reis (Natali Nascimento, 2011)

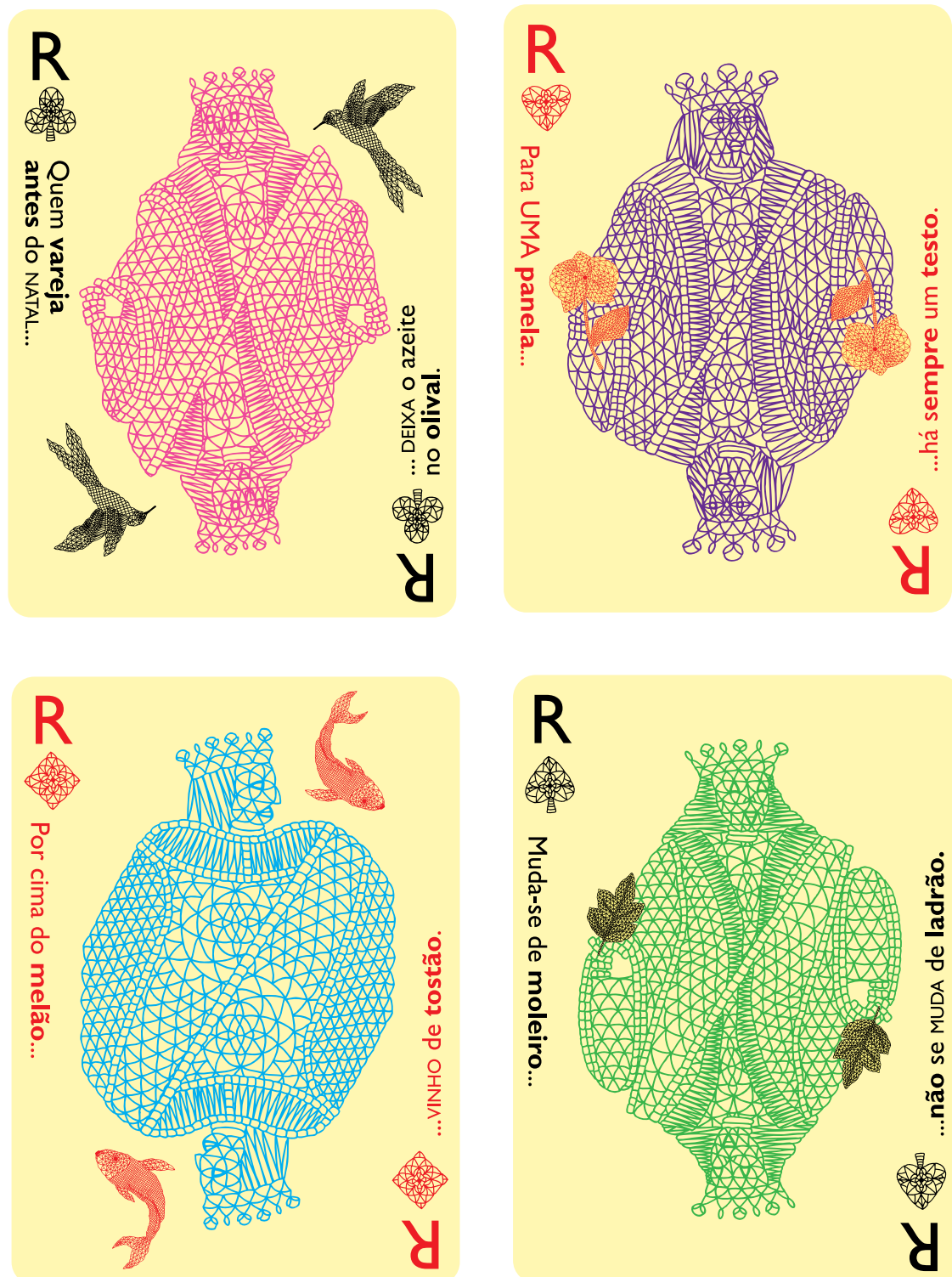
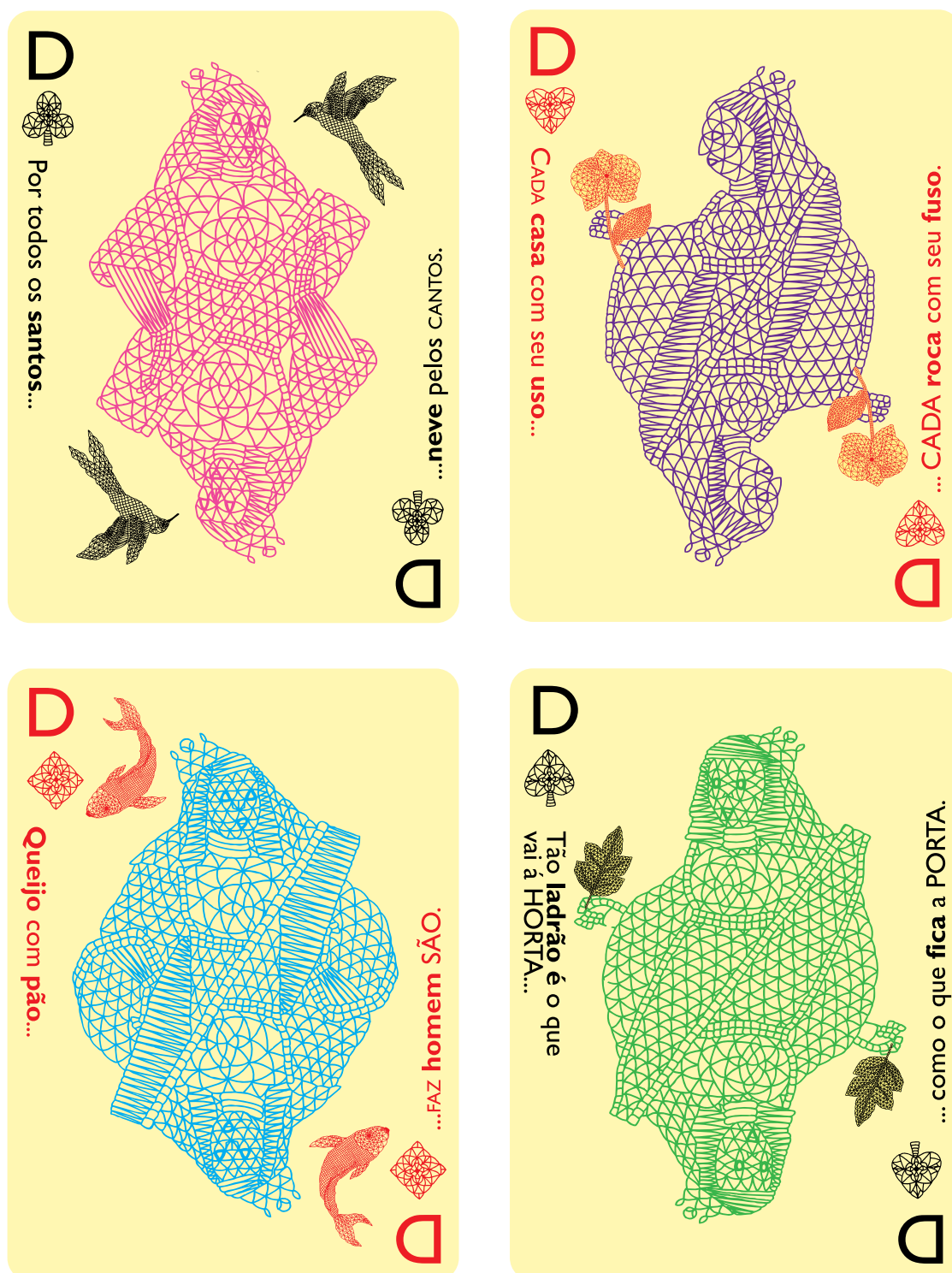




Fig. 66 Maqueta, baralho final, quatro-damas (Natali Nascimento, 2011)





**Fig. 67** Maqueta, baralho final, quatro valetes (Natali Nascimento, 2011)

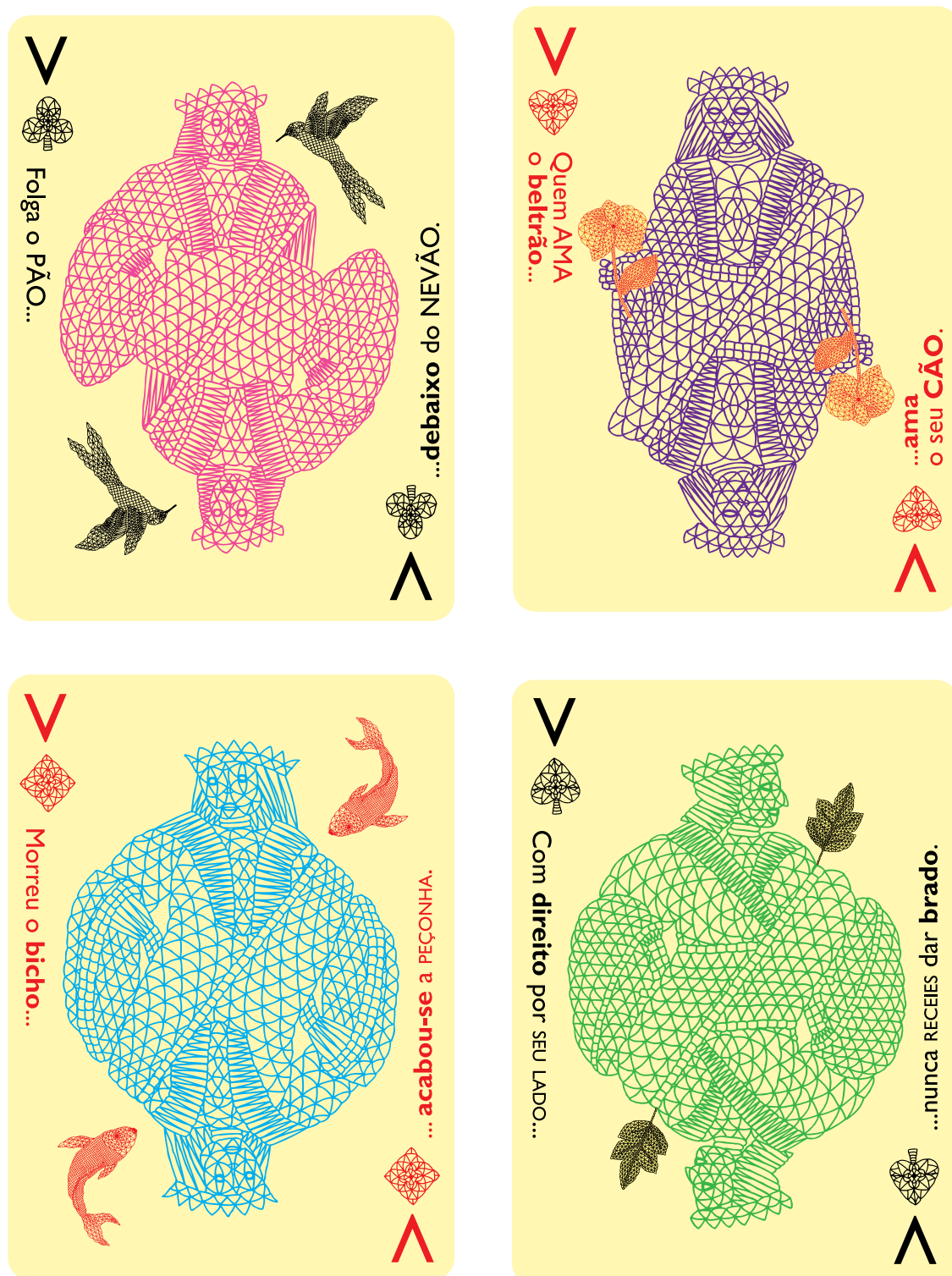


Fig. 68 Maqueta, baralho final, quatro dez (Natali Nascimento, 2011)

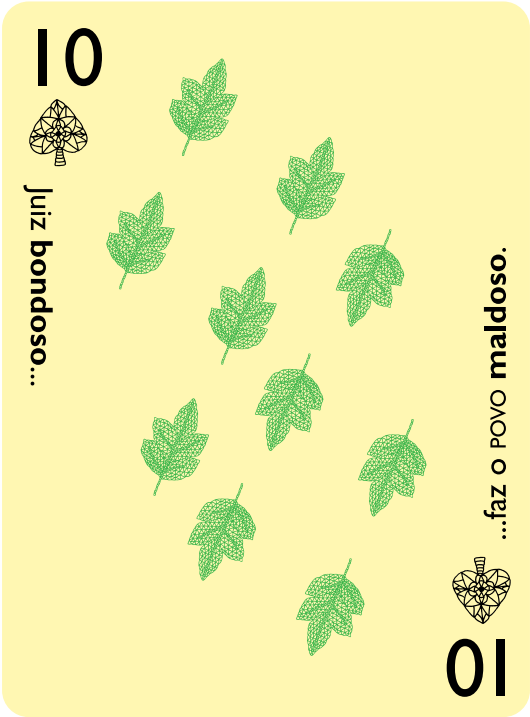
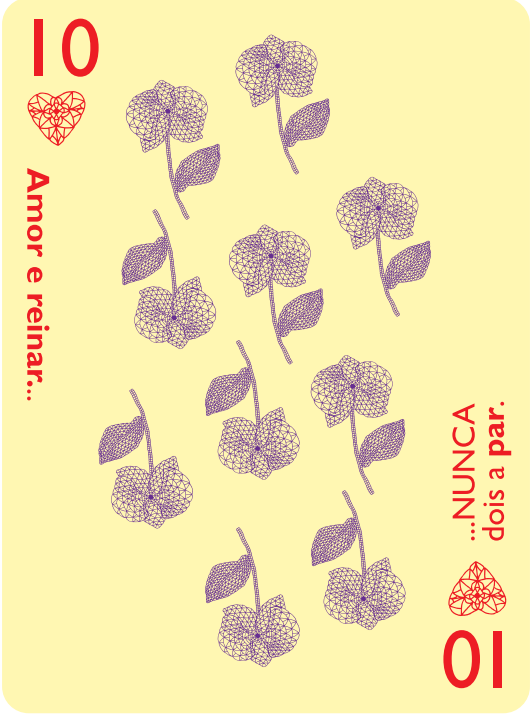


Fig. 69 Maqueta, baralho final, quatro  
noves (Natali Nascimento, 2011)

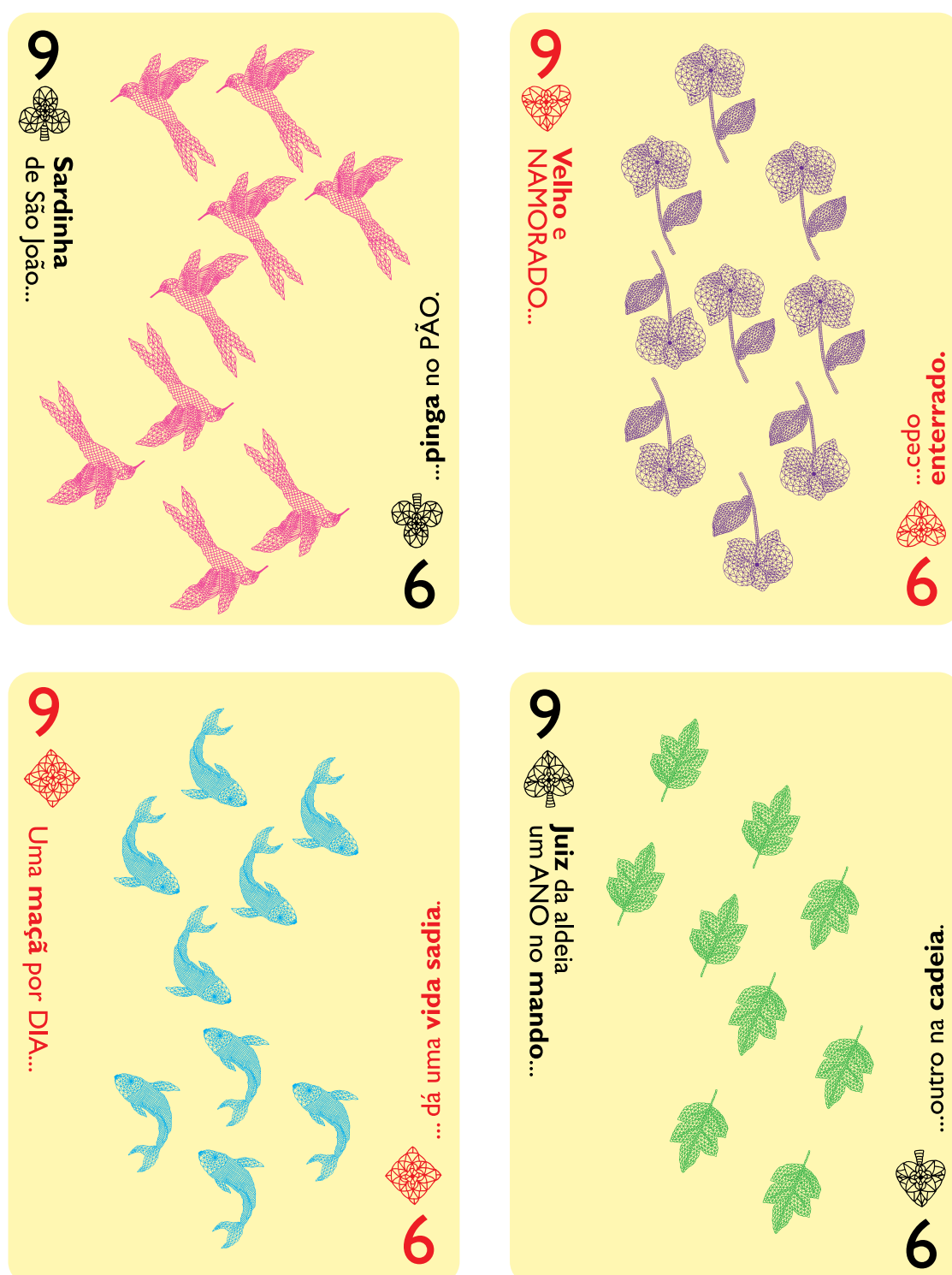


Fig. 70 Maqueta, baralho final, quatro oitos (Natali Nascimento, 2011)

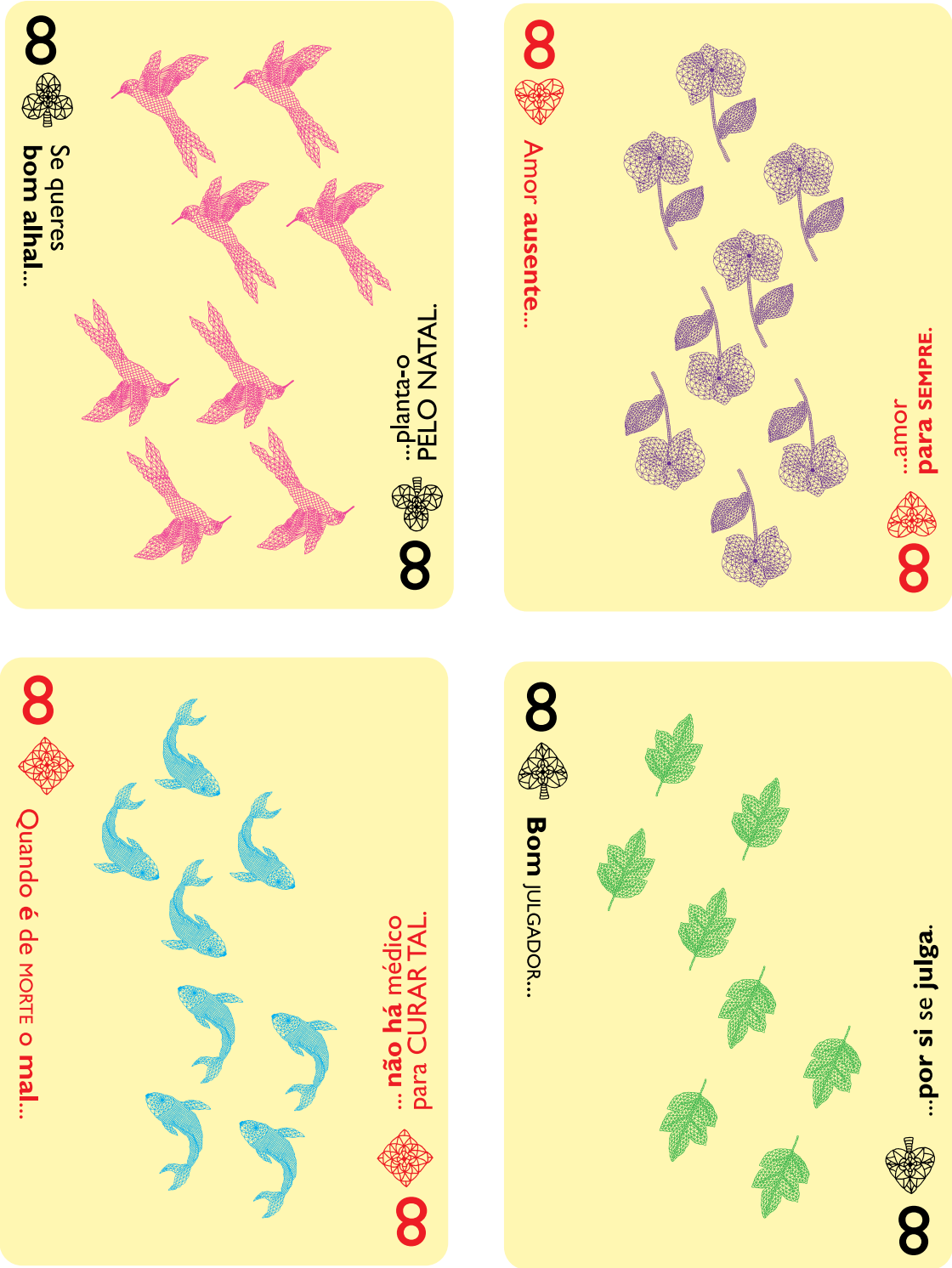


Fig. 71 Maqueta, baralho final, quatro setes (Natali Nascimento, 2011)

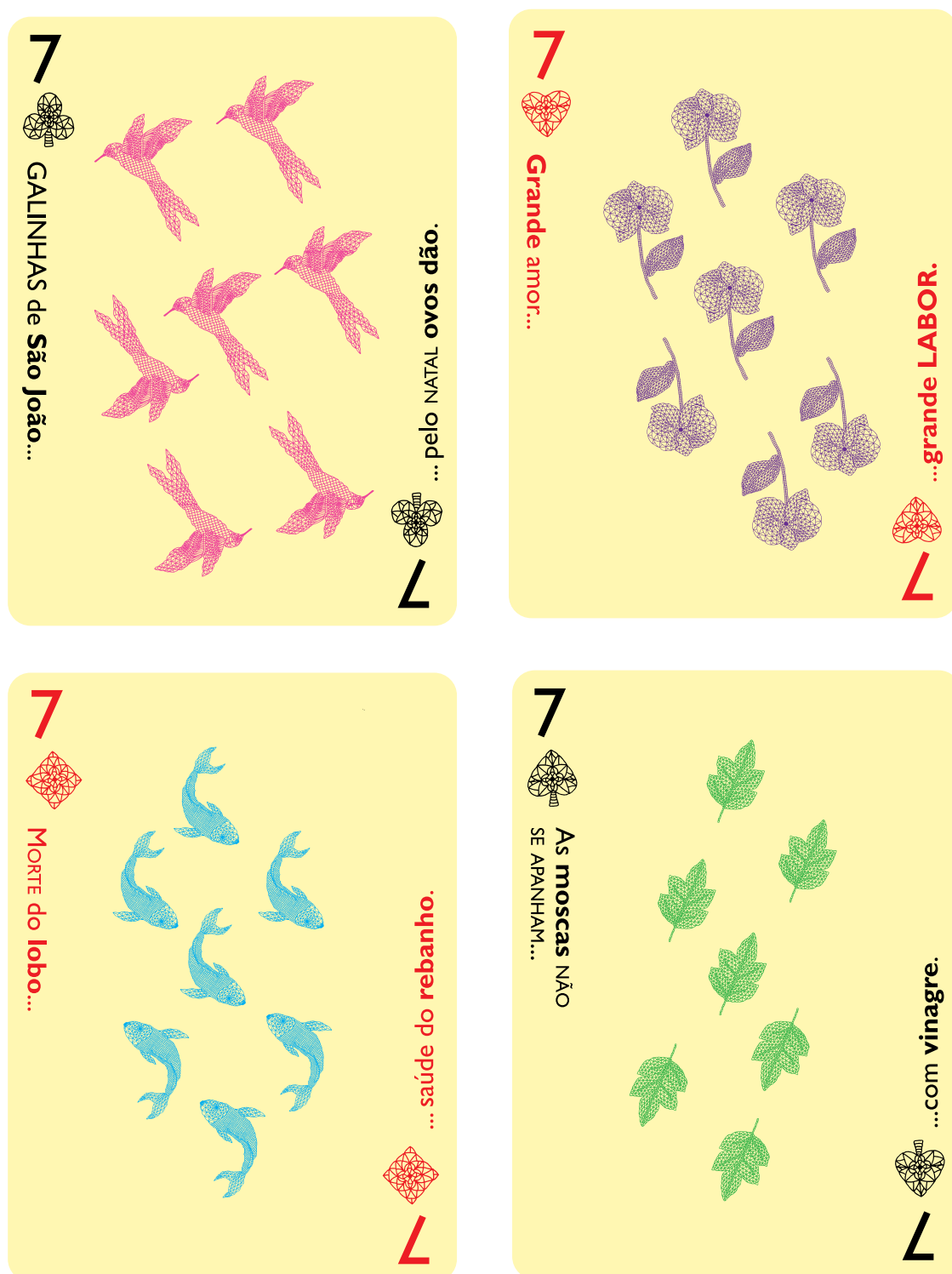




Fig. 72 Maqueta, baralho final, quatro seis (Natali Nascimento, 2011)

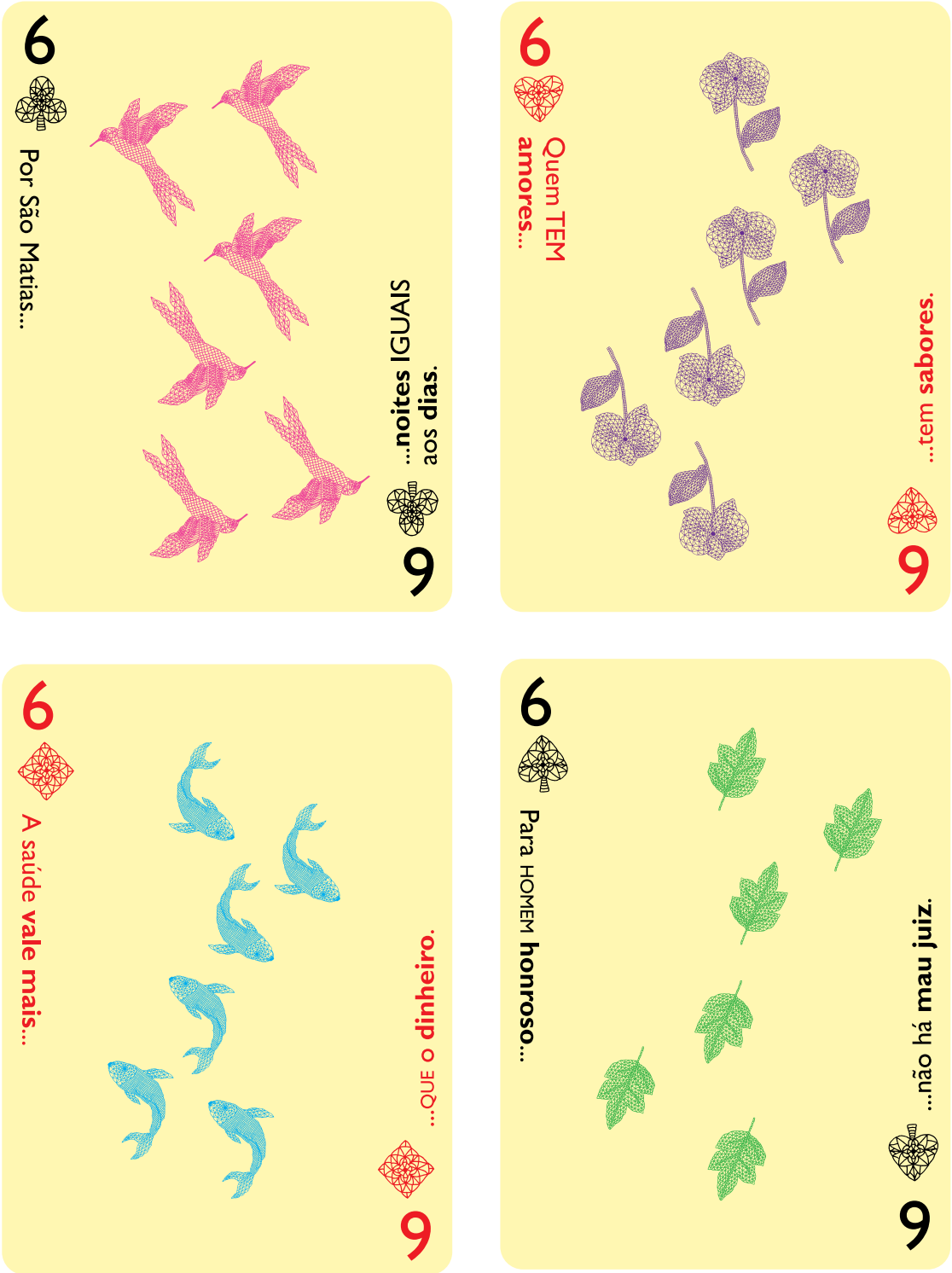




Fig. 73 Maqueta, baralho final, quatro  
cincos (Natali Nascimento, 2011)

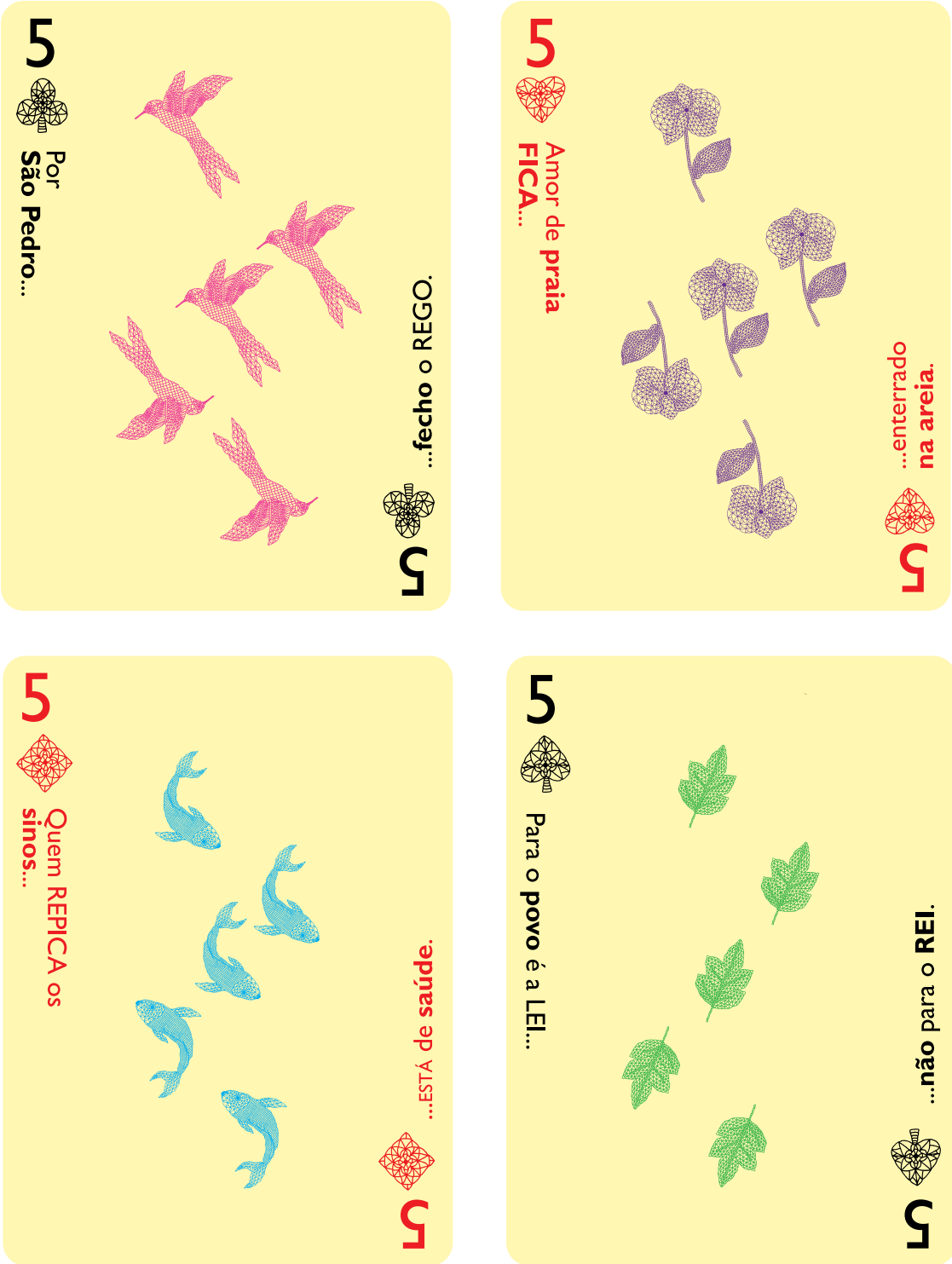
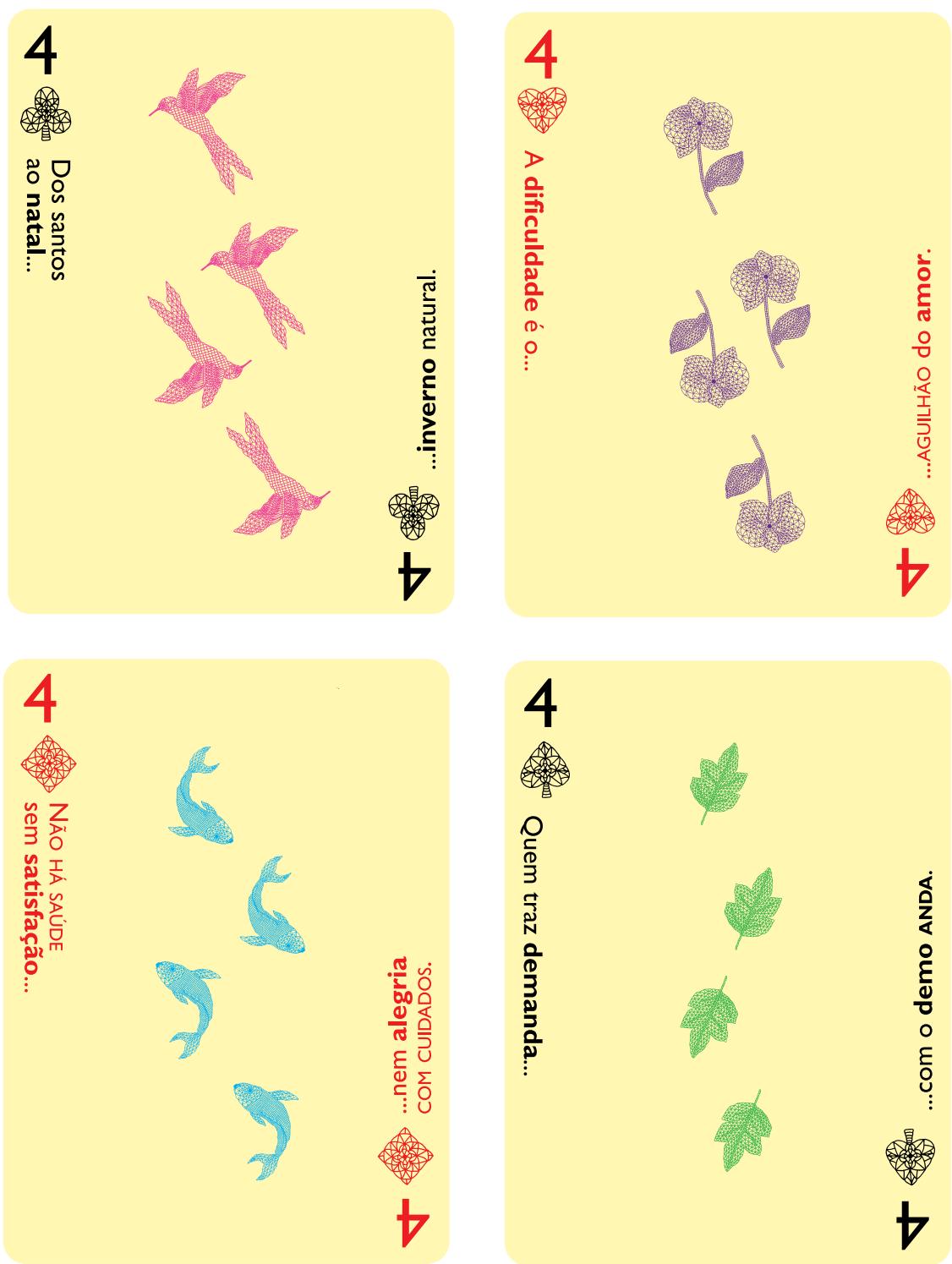


Fig. 74 Maqueta, baralho final, quatro quatos (Natali Nascimento, 2011)



**Fig. 75** Maqueta, baralho final, quatro três (Natali Nascimento, 2011)

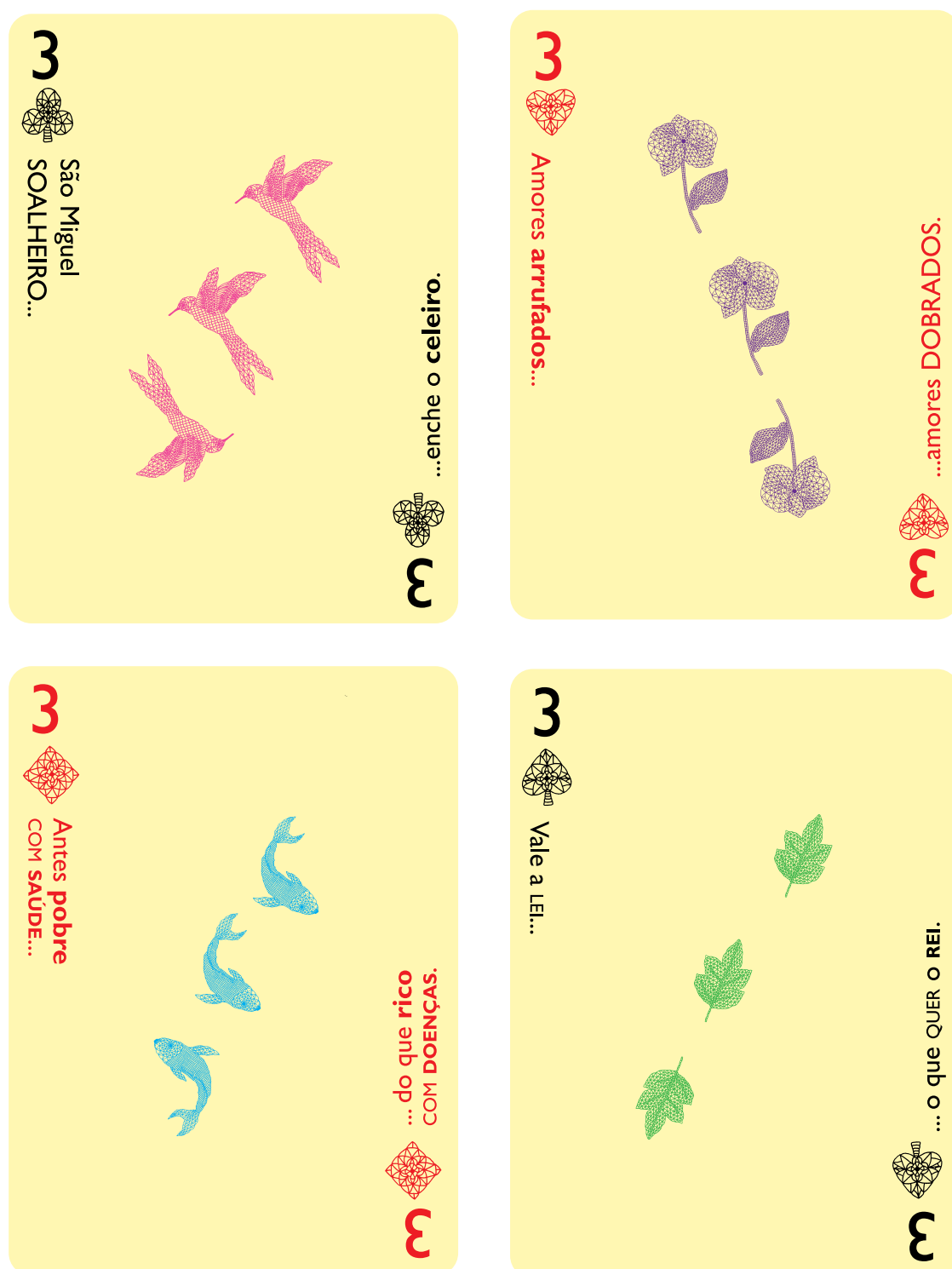
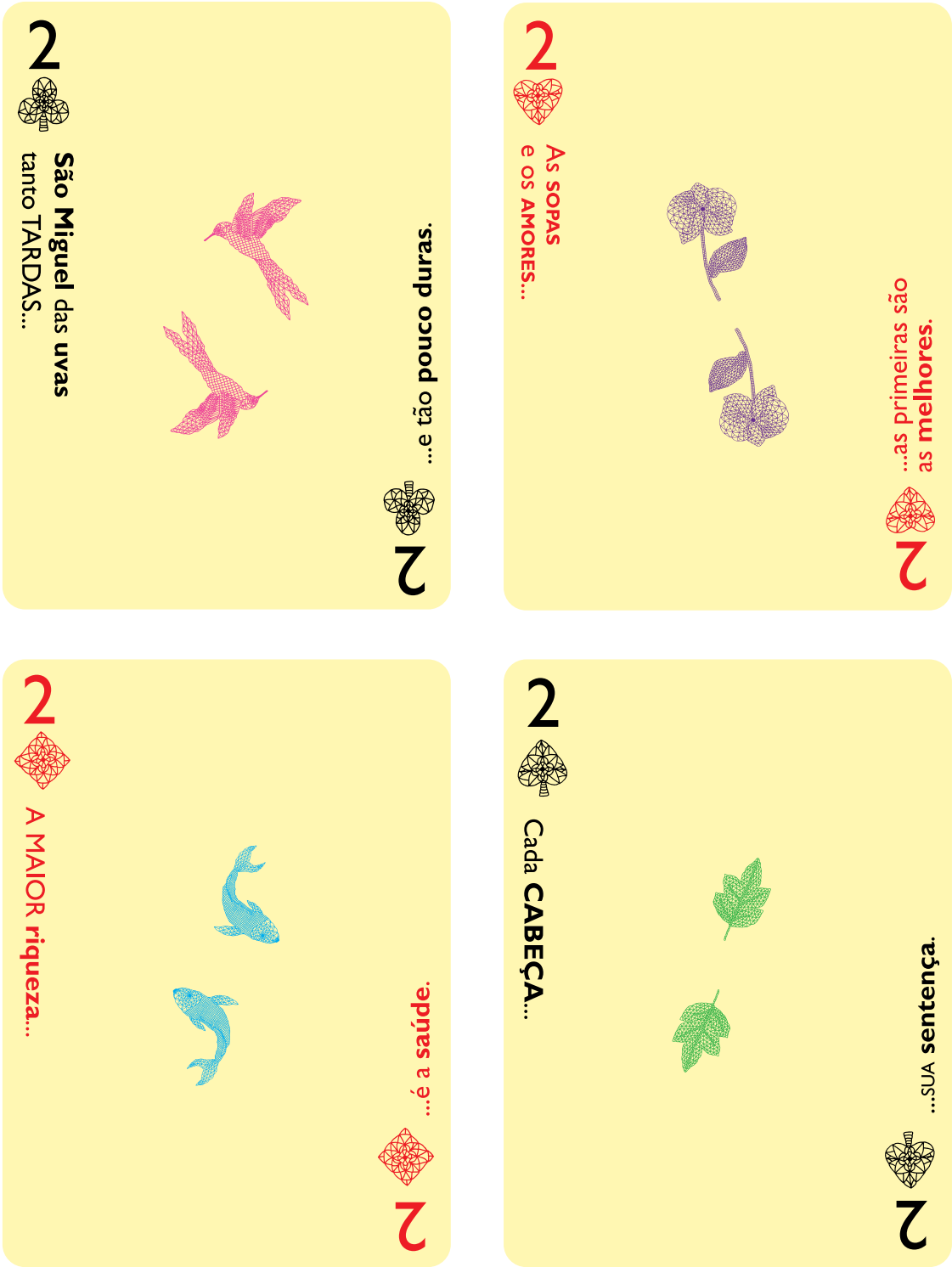
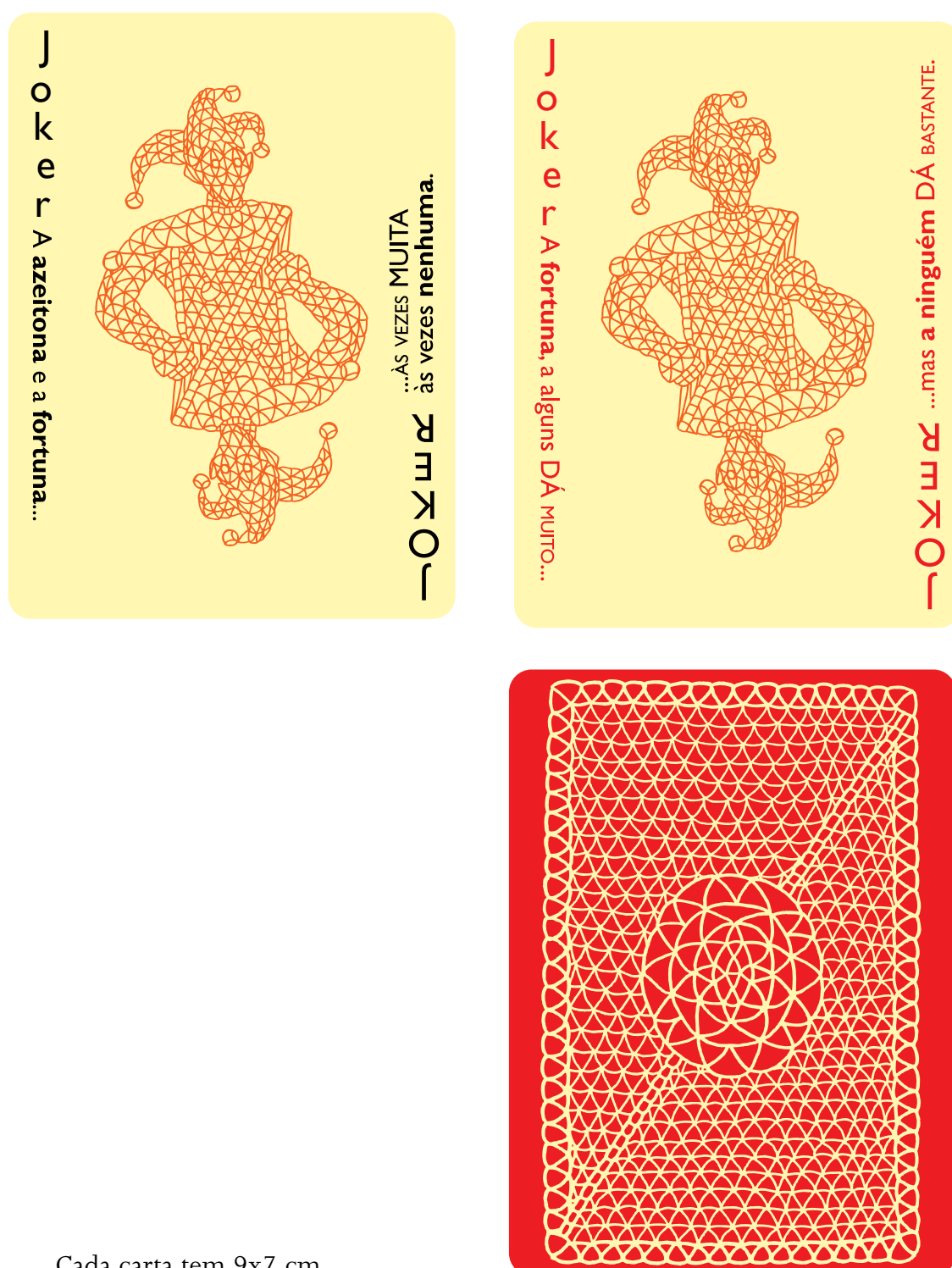


Fig. 76 Maqueta, baralho final, quatro dois (Natali Nascimento, 2011)



**Fig. 77** Maqueta, baralho final, dois jokers e reverso (Natali Nascimento, 2011)

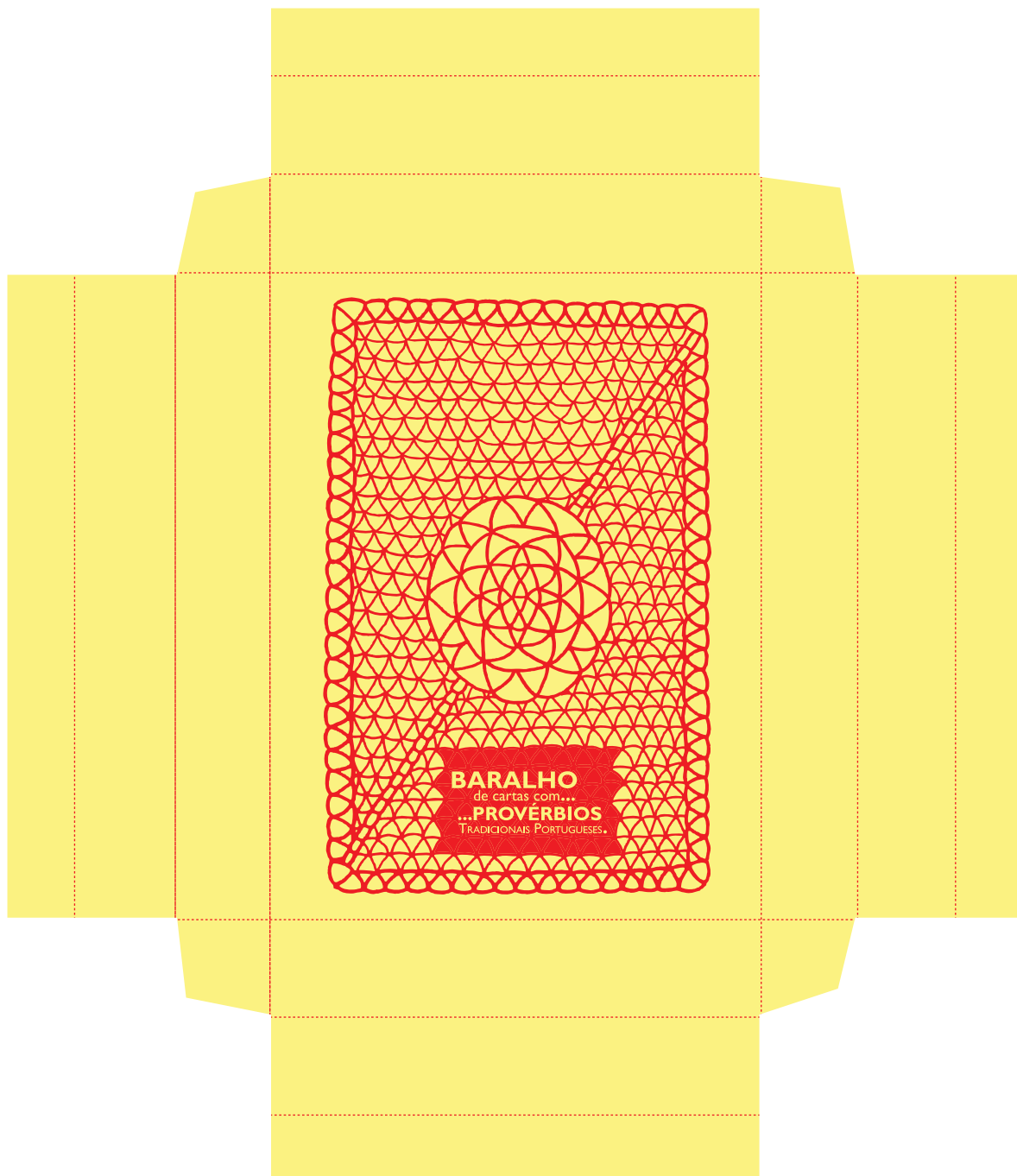


**Fig. 78** Planificação da embalagem á  
escala 1/1 (Natali Nascimento, 2011)





**Fig. 79** Planificação da embalagem á  
escala 1/1 (Natali Nascimento, 2011)



## Sumário 3 cap.

Ao finalizar o baralho e até mesmo durante a fase de experimentação da investigação activa, chegámos à conclusão que todos os elementos do mesmo deveriam ser tratados de forma coerente, tendo em conta os objectivos para o qual o realizamos. Portanto se este baralho comunica provérbios tradicionais também as ilustrações devem transmitir essa cultura, desde as cores e morfologia das figuras até aos elementos de linguagem textual e as escalas de cada elemento. Tudo isto deve ser coerente com essa cultura e ter em consideração as capacidades físicas e experiências de vida dos utilizadores do baralho.

## Referências Bibliográficas do 3 cap.

- Portal da literatura. (2006). Obtido em 26 de julho de 2011, de portal da literatura: <http://www.portaldaliteratura.com/proverbios.php?sort=a>
- Folclore-online. (2009). Obtido em 26 de junho de 2011, de O Portal do Folclore e da Cultura Popular Portuguesa: <http://www.folclore-citador.com>
- (2011). Obtido em 11 de Agosto de 2011, de citador.pt: <http://www.citador.pt/proverbios.php?sobre=Fortuna&op=8&theme=509&firstrec=0>
- new-digital. (30 de março de 2010). Obtido em 26 de junho de 2011, de new-digital: <http://www.new-digital.net/ppp/colecao-de-proverbios-populares-portugueses/>
- Arnheim, R. (1980). *Arte e percepção visual, uma psicologia da visão criadora*. brasil: Pioneira, thomson learning.
- Brazão, J. R. (2004). *Os Provérbios estão vivos em Portugal*. lisboa: Notícias Editorial.
- Bringhurst, R. (2008). *Elementos do Estilo Tipográfico versão 3.0*. São Paulo: Cosac Naify.
- Gill, E. (2003). *Ensaio sobre Tipografia*. Coimbra: Almedina.



## 4 Capítulo Conclusões

## 4.1 Considerações finais

Consideramos que o resultado final do projecto vem colmatar uma falha na nossa sociedade que se prende com o facto de que as pessoas actualmente não terem contacto com a cultura popular, a linguagem vernacular, este conhecimento que deve continuar a ser transmitido, de geração em geração. Este baralho pode propiciar a união entre gerações através do conhecimento popular e da transmissão dos provérbios, pode resgatar o ensinamento de valores através dos provérbios, tornando-os presentes no quotidiano das pessoas.

Ao introduzir na sociedade um objecto como o baralho de provérbios, pretendemos reunir as pessoas de forma a promover os valores de antigamente, recuperando ao mesmo tempo a postura de brincadeiras e jogos que não se resumem à utilização de um computador. Este Baralho requer a convivência entre pessoas, é necessário mudar a rotina e hábitos da sociedade desvanecida pelo consumo exacerbado originado por uma sociedade de consumo capitalista.

Concluída a criação deste projecto, pretendemos que este seja comercializado e que possa chegar as mãos dos utilizadores, tendo em conta as características do baralho fazemos referência à loja “Vida Portuguesa” uma vez que nesta loja podemos encontrar produtos de qualidade, fabricados em Portugal. Transmitindo este baralho a cultura tradicional, seria ideal estar nesta loja.

## 4.2 Futuras linhas de investigação

Durante o desenvolvimento deste baralho tivemos em conta que este respeitasse as regras de legibilidade mínimas, e que pudesse ser utilizado de igual forma por pessoas com diferentes capacidades de visão, para isto, utilizamos cores com contraste, porem não agressivas e, escalas maiores para não haver dificuldade de leitura. É importante referir que este baralho é inclusivo numa perspectiva de incluir pessoas de faixas etárias diferentes. No caso do baralho desenvolvido neste projecto a inclusão será relativamente as pessoas de gerações diferentes. Não podendo responder às necessidades e capacidades mentais e físicas de outras minorias, como por exemplo os invisuais, surge aqui uma nova linha de investigação bastante pertinente e importante que seria o desenvolvimento deste baralho com provérbios tradicionais em braille, para os invisuais e que simultaneamente conseguisse de alguma forma transmitir a riqueza das ilustrações criadas e toda a informação necessária em braille para que este pudesse ser utilizado também por um invisual.

## Elementos pós-textuais

### Referências

- Portal da literatura. (2006). Obtido em 26 de julho de 2011, de portal da literatura: <http://www.portaldaliteratura.com/proverbios.php?sort=a>
- Folclore-online. (2009). Obtido em 26 de junho de 2011, de O Portal do Folclore e da Cultura Popular Portuguesa: <http://www.folclore-citador.com>
- citador. (2011). Obtido em 11 de Agosto de 2011, de citador.pt: <http://www.citador.pt/proverbios.php?sobre=Fortuna&op=8&theme=509&firstrec=0>
- new-digital. (30 de março de 2010). Obtido em 26 de junho de 2011, de new-digital: <http://www.new-digital.net/ppp/colecao-de-proverbios-populares-portugueses/>
- Arnheim, R. (1980). *Arte e percepção visual, uma psicologia da visão criada-ra*. brasil: Pioneira, thomson learning.
- Brazão, J. R. (2004). *Os Provérbios estão vivos em Portugal*. lisboa: Notícias Editorial.
- Bringhurst, R. (2008). *Elementos do Estilo Tipografico versão 3.0*. São Paulo: Cosac Naify
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os Homens*. Lisboa: Edições Cotovia.
- Frazão, F. (2010). *História das Cartas de Jogar em Portugal e da Real Fábrica de Cartas de Lisboa, do séc. XV até á actualidade*. Lisboa: Apenas Livros.
- Gill, E. (2003). *Ensaio sobre Tipografia*. Coimbra: Almedina.



## Bibliografia

- Playing cards. (s.d.). Obtido em 8 de Dezembro de 2010, de British Printed Images, 1700: [http://www.bpi1700.org.uk/resources/genres\\_playingcards.html](http://www.bpi1700.org.uk/resources/genres_playingcards.html)
- The world of playing cards. (1996). Obtido em 6 de dezembro de 2010, de The world of playing cards: <http://www.wopc.co.uk/cards/courts.html>
- Finnish Building Centre. (2005). Obtido em 6 de dezembro de 2010, de design museum shop: <http://designmuseumshop.com/catalogue/toys-games/architecture-playing-cards>
- Instituto Nacional de Estatística, Estatísticas demográficas. (2006). Obtido em 7 de dezembro de 2010, de ine: <http://www.ine.pt>
- Portal da literatura. (2006). Obtido em 26 de julho de 2011, de portal da literatura: <http://www.portaldaliteratura.com/proverbios.php?sort=a>
- Stacked Decks, the art and history of erotic playing cards. (2006). Singapura: Quirk Bokks.
- Bicycle clear playing cards. (2009). Obtido em 8 de Dezembro de 2010, de doobybrain: <http://www.doobybrain.com/2009/06/18/bicycle-clear-playing-cards>
- Folclore-online. (2009). Obtido em 26 de junho de 2011, de O Portal do Folclore e da Cultura Popular Portuguesa: [http://www.folclore-online.com/proverbios/act\\_agric1.html](http://www.folclore-online.com/proverbios/act_agric1.html)
- Jogos Tio Papel. (2009). Obtido em 8 de Dezembro de 2010, de Tio papel: <http://www.tiopapel.com>
- 10 creative playing cards decks. (2010). Obtido em 6 de dezembro de 2010, de listiclesthelmagazine: [www.listiclesthelmagazine.com](http://www.listiclesthelmagazine.com)
- Associação Portuguesa de Cartas de Jogar. (2010). Obtido em 28 de Novembro de 2010, de Cartas de Jogar: <http://cartasdejogar.wordpress.com>
- Burn Card Clothing. (2010). Obtido em 28 de Agosto de 2011, de thedieline: <http://www.thedieline.com/blog/2011/8/26/burn-card-clothing.html>
- history of playing cards - Looking at the style and type of the suits. (2010). Inglaterra: Anon.
- new-digital. (30 de março de 2010). Obtido em 26 de junho de 2011, de new-digital: <http://www.new-digital.net/ppp/colecao-de-proverbios-populares-portugueses/>

- Tricana - 80 anos bem conservados. (2010). Obtido em 13 de 9 de 2011, de made in Portugal 560: [http://madeinportugal560.blogspot.com/2010/04/tricana-80-anos-bem-conservados\\_25.html](http://madeinportugal560.blogspot.com/2010/04/tricana-80-anos-bem-conservados_25.html)
- Typographic & Graphic Cards Decks. (2010). Obtido em 6 de dezembro de 2010, de coolastebears: <http://www.coolastebears.com/typographic-graphic-card-decks-318>
- citador. (2011). Obtido em 11 de Agosto de 2011, de citador.pt: <http://www.citador.pt/proverbios.php?sobre=Fortuna&op=8&heme=509&firstrec=0>
- copag. (2011). Obtido em 6 de julho de 2011, de copag: [http://copag1.tempsite.ws/port/baralho\\_no\\_mundo.asp](http://copag1.tempsite.ws/port/baralho_no_mundo.asp)
- Alves, P. S. (6 de junho de 2011). *Sábado. A incrível história das cartas de jogar*, pp. 90-96.
- Arnheim, R. (1980). *Arte e percepção visual, uma psicologia da visão criada*. brasil: Pioneira, thomson learning.
- Barbosa, C. (2004). *Manual Prático de Produção Gráfica*. Cascais: Principia.
- Brazão, J. R. (2004). *Os Provérbios estão vivos em Portugal*. lisboa: Notícias Editorial.
- Bringhurst, R. (2008). *Elementos do Estilo Tipográfico versão 3.0*. São Paulo: Cosac Naify.
- Cady, C. (s.d.). *Antique Image CD-Rom's Gallery by Red Castle, Inc.* Obtido em 8 de dezembro de 2010, de red-castle: <http://www.red-castle.com/cdrom/gallery/cdgallery.htm>
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os Homens*. Lisboa: Edições Cotovia.
- Cartas de jogar*. (s.d.). Obtido em 27 de Novembro de 2010, de Biblioteca Nacional Digita: <http://purl.pt/4009/1/>
- Cartas de Jogar Constitucionais de Duas Cabeças*. (s.d.). Obtido em 28 de Novembro de 2010, de INCM: [http://www.incm.pt/site/loja\\_catalogo.html](http://www.incm.pt/site/loja_catalogo.html)
- Christensen, T. (2006). *Gutenberg and the Koreans: Playing Cards*, . Obtido em 8 de Dezembro de 2010, de rightreading: <http://www.rightreading.com/printing/gutenberg.asia/gutenberg-asia-5-c>
- D., M. (2010). *A cultura popular no estado novo*. lisboa: Angelus Novos.
- D.G.A.E.E. (s.d.). *Subsidios para a cultura popular do concelho da Batalha*. Batalha: Câmara Municipal da Batalha.
- E., V. d. (1984). *Festividades Ciclicas em Portugal, Portugal de perto*. Lisboa: D. Quixote.
- Eames, C. (s.d.). *Houses of Cards*. Obtido em 27 de Novembro de 2010, de designmuseum: <http://designmuseum.org/design/charles-ray-eames>

- F., L. d. (2010). *Guia pratico, como eleborar uma Dissertação de Mestrado, segundo bolonha*. lisboa: Pactor.
- Frazão, F. (2010). *História das Cartas de Jogar em Portugal e da Real Fábrica de Cartas de Lisboa, do séc. XV até á actualidade*. Lisboa: Apenas Livros.
- Gill, E. (2003). *Ensaio sobre Tipografia*. Coimbra: Almedina.
- Hargrave, C. P. (1930). *A History of playing cards, and bibliografhy of cards gaming*. New York: Dover.
- Heitlinger, P. (2006). *Tipografia, origens formas e uso das letras*. Lisboa: Dinalivro.
- jogosdecartas. (s.d.). Obtido em 27 de Agosto de 20011, de jogos-decartas: <http://www.jogosdecartas.no.comunidades.net/index.php?pagina=1462492593>
- lo scarabe. (s.d.). Obtido em 27 de Agosto de 2011, de lo scarabe: <http://www.loscarabeo.com/carte-da-poker/411-gli-innamorati.html>
- Munari, B. (1981). *Das coisas nascem coisas*. lisboa: Edições 70.
- P., F. d. (s.d.). *Descretos Tesouros: limites a proteç~so e outros contextos para o inventário do Patrimonio Imaterial*. Museologia. pt, pp. 16-35.
- R., M. J. (1990). *História da Vida Privada, volume 3*. Porto: Edições Afrontamento.
- Resende, G. (1999). *Comissão Nacional para as comemorações dos descobrimentos portugueses*. lisboa: Edições de José de Camões.
- Wojciechowska, D. (2008). *A arca dos contos*. Obtido em 27 de Novembro de 2010, de lupa design: <http://www.lupadesign.pt/portfolio/a-arca-dos-contos#123>

## Glossário

**Legibilidade** - “A Facilidade e precisão com o qual o leitor capta e percebe os textos impressos. Durante a leitura, o leitor converte caracteres em conceitos: a legibilidade é o conjunto de características de um dado texto; das características que facilitam a descodificação.” (Heitlinger, 2006, p. 369)

**Inclusivo** - respectivamente a incluir numa mesma actividade pessoas de diferentes faixas etárias, bem como diferentes interesses. Portanto inclusivo numa perspectiva de diversidade cultural.

**Naípe** - “Gráfico pelo qual se distinguem as cartas de cada um dos prupos de um baralho” (J. Almeida e Costa, 2004, p. 1154)

**Bisca** - “jogo de cartas, século XVIII” (Frazão, 2010, p. 267)

**Sueca** - Jogo de cartas.

**Karuta** - “designação japonesa para cartas de joga, a partir do português” (Frazão, 2010, p. 17)

**Blocos de xilogravuras** - moldes que podem ser de madeira ou cobre onde são abertos sulcos, ou seja, ficam marcadas no molde a imagem a imprimir em relevo, são usadas na impressão de xilogravuras.

**Paremiologia** - “tratado sobre os provérbios, colecção de provérbios.” (J. Almeida e Costa, 2004, p. 1244)

## Anexos

### Provérbios utilizados

Morte do lobo, saúde do rebanho. (citador, 2011)

Quando é de morte o mal, não há médico para curar tal. (Portal da literatura, 2006)

Antes pobre com saúde do que rico com doenças. (Portal da literatura, 2006)

A maior riqueza é a saúde. (Brazão, 2004, p. 38)

Quem tem saúde e liberdade é rico e não sabe. (Brazão, 2004, p. 180)

Queijo com pão faz homem são. (Portal da literatura, 2006)

Morreu o bicho acabou-se a peçonha. (new-digital, 2010)

Por cima do melão vinho de tostão. (Portal da literatura, 2006)

Os erros dos médicos a terra cobre. (Portal da literatura, 2006)

Uma maçã por dia dá uma vida sadia. (Portal da literatura, 2006)

A saúde vale mais que o dinheiro. (Brazão, 2004, p. 41)

Quem repica os sinos está de saúde. (Portal da literatura, 2006)

Não há saúde sem satisfação nem alegria com cuidados. (Portal da literatura, 2006)

Por São Simão favas na mão. (Portal da literatura, 2006)

Por todos os santos neve pelos cantos. (Portal da literatura, 2006)

Quem vareja antes do natal deixa o azeite no olival. (Portal da literatura, 2006)

Folga o pão de baixo do nevão. (Portal da literatura, 2006)

Galinhas de São João pelo natal ovos dão. (Folclore-online, 2009)

Dos santos ao natal inverno natural. (Brazão, 2004, p. 76)

São Miguel soalheiro enche o celeiro. (Portal da literatura, 2006)

Lavra pelo São João terá palha e grão. (Folclore-online, 2009)

Sardinha de São João pinga no pão. (Folclore-online, 2009)

Por São Matias noites iguais aos dias. (Portal da literatura, 2006)

Se queres bom alhal planta-o pelo natal. (Portal da literatura, 2006)

São Miguel das uvas tanto dardas e tão pouco duras. (Portal da literatura, 2006)

Por São Pedro fecho o rego. (Folclore-online, 2009)

Quem ama o beltrão ama o seu cão. (Portal da literatura, 2006)

Amor que pica amor que fica. (Brazão, 2004, p. 46)

Cada casa com seu uso cada roca com seu fuso. (Brazão, 2004, p. 57)

Para uma panela há sempre um teste. (Brazão, 2004, p. 146)

Amor e reinar nunca dois a par. (Portal da literatura, 2006)

Velho e namorado cedo enterrado. (Portal da literatura, 2006)

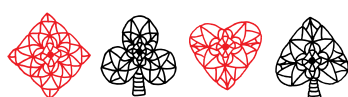
Quem tem amores tem sabores. (Portal da literatura, 2006)

Grande amor grande labor. (Portal da literatura, 2006)

Amor ausente amor para sempre. (Brazão, 2004, p. 46)

Amor de praia fica enterrado na areia. (Portal da literatura, 2006)  
A dificuldade é o agulhão do amor. (Portal da literatura, 2006)  
Amores arrufados amores dobrados. (Brazão, 2004, p. 49)  
As sopas e os amores as primeiras são as melhores. (Portal da literatura, 2006)  
Para ladrão, ladrão e meio. (Portal da literatura, 2006)  
Muda-se de moleiro não se muda de ladrão. (Portal da literatura, 2006)  
Com direito por seu lado nunca receies dar brado. (Portal da literatura, 2006)  
Tão ladrão é o que vai á horta como o que fica a porta. (Portal da literatura, 2006)  
Juiz bondoso faz o povo maldoso. (Folclore-online, 2009)  
Juiz da aldeia um ano no mando, outro na cadeia. (Folclore-online, 2009)  
Bom julgador por si se julga. (Brazão, 2004, p. 55)  
As moscas não se apanham com vinagre (Portal da literatura, 2006)  
Para homem honroso não há mau juiz. (Folclore-online, 2009)  
Para o povo é a lei não para o rei. (Folclore-online, 2009)  
Quem traz demanda com o demo anda. (Folclore-online, 2009)  
Vale a lei o que quer o rei. (Folclore-online, 2009)  
Cada cabeça sua sentença. (Portal da literatura, 2006)  
A fortuna, a alguns dá muito, mas a ninguém dá bastante. (citador, 2011)  
A azeitona e a fortuna, às vezes muita, às vezes nenhuma. (citador, 2011)





Lisboa, 21 de Dezembro de 2011